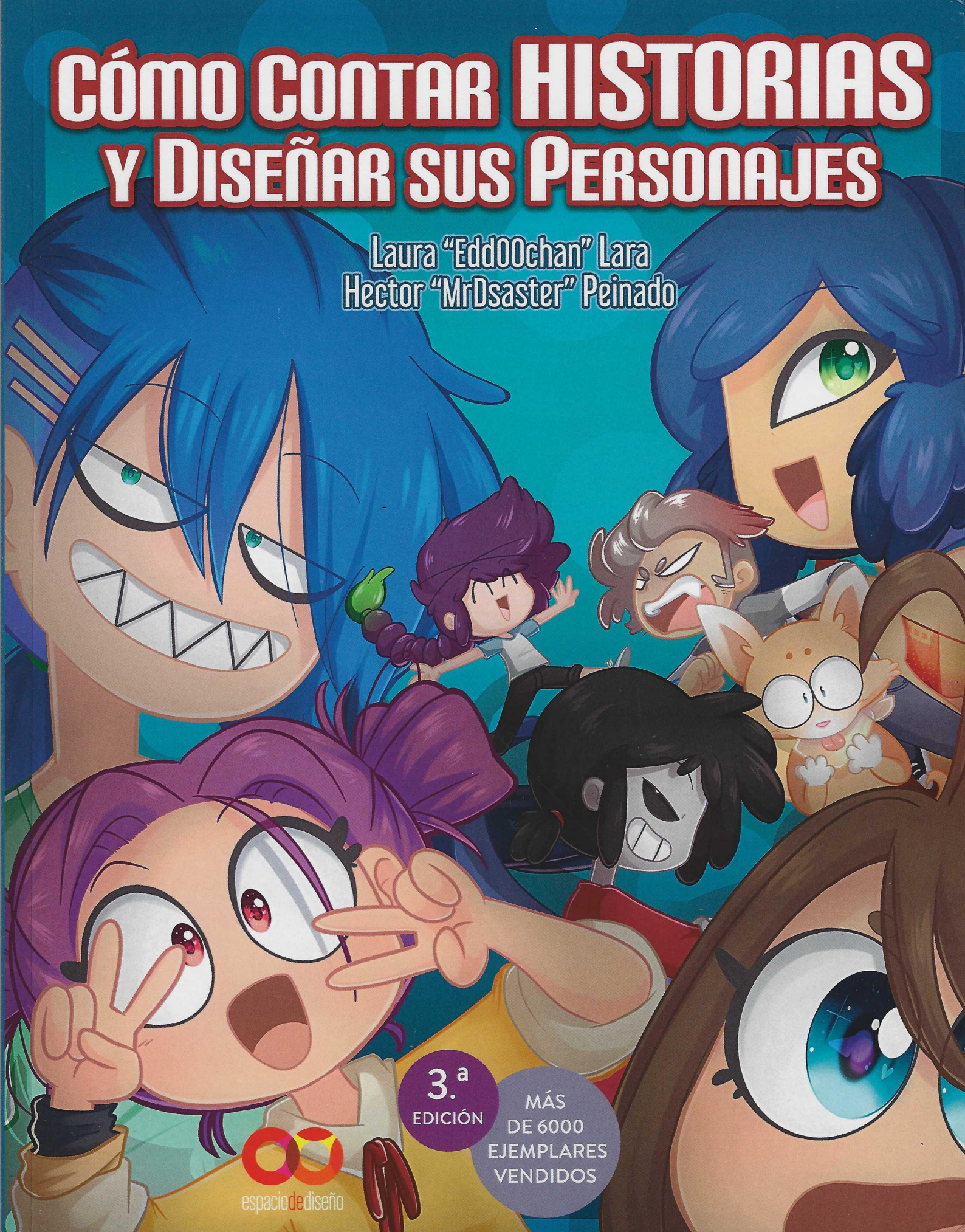
Cómo Contar Historias y Diseñar sus Personajes

Laura "EddOOchan" Lara
Hector "MrDsaster" Peinado



3.ª EDICIÓN

MÁS DE 6000 EJEMPLARES VENDIDOS

espaciodediseño

Cómo contar historias y diseñar sus personajes

CÓMO CONTAR HISTORIAS Y DISEÑAR SUS PERSONAJES

LAURA «EddOOchan» LARA
HÉCTOR «MrDsaster» PEINADO

espaciodediseño

Diseño de cubierta y maqueta: Celia Antón Santos
Ilustraciones de cubierta e interiores: Laura Lara y Héctor Peinado
Revisión: Lidia Señarís Cejas
Edición de imágenes: Antonio Mellado
Adaptación preimpresión: Raul González
Responsable editorial: Eugenio Tuya Feijoo

Primera edición, diciembre, 2018
Segunda edición, enero, 2019
Tercera edición: 2022

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

© EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA (GRUPO ANAYA, S.A.), 2022
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid

PAPEL DE FIBRA CERTIFICADA

Depósito legal: M. 30.307-2018
ISBN: 978-84-415-4062-0
Printed in Spain

Este libro es para cada persona
que da valor a nuestras historias.

Ya lo sabes: este libro es para ti.

AGRADECIMIENTOS:

¡GRACIAS A TODOS!

Agradecemos a todos los que ha estado con nosotros en este largo y complejo proceso que nos ha llevado hasta aquí. A aquellos que nos han apoyado y animado, a los que pensaron que era un sueño imposible y aun así han estado a nuestro lado.

A familiares y amigos, que nos han acompañado en los momentos buenos, pero, sobre todo, en los malos. A nuestros padres y madres, que aun asustados, por el futuro incierto y las bajas posibilidades, han dado todo lo que tenían y en ocasiones más, para brindarnos la oportunidad de intentarlo. A ellos, que han servido de guía y de pared, impidiendo que nos desviáramos y nos cayéramos con los obstáculos del camino.

A nuestros equipos de artes, sin ellos, nada sería posible. Gracias por honrarnos con sus talentos.

A nuestros seguidores, que con paciencia y con una sonrisa esperan nuestras historias y las demás locuras que solemos hacer; que siempre nos muestran su respeto y su amor, y que han llegado hasta este momento de nuestras vidas. ¡Gracias!

Gracias a la editorial Anaya, que ha confiado en nuestro trabajo y nos ha brindado la oportunidad de mostrar al mundo, de una manera nueva, nuestra visión. En especial a Eugenio Tuya, quien desde un comienzo se ha volcado con nosotros y nos ha mostrado el camino para la creación de un libro, también a su equipo, grandes profesionales sin los cuales este proyecto no sería ni una milésima parte de lo que es. No somos fácilmente impresionables, pero ellos lo han conseguido.

Por último, agradecemos a esos grandes artistas que han dado la oportunidad a este libro para avanzar en su aventura de contar historias y diseñar sus personajes.

SOBRE LOS AUTORES:

EDDOOCHAN & MRDSASTER
Laura E. Lara y Héctor P. Diaz

Ilustradores y animadores independientes de España y México respectivamente, con años de trabajo y experiencia convirtiendo la fantasía en realidad. Creadores y productores del proyecto Edd00chan y FHS en Internet, que reúne a más de 2M de seguidores del dibujo y la animación de todas partes del mundo.

CONTENIDO:

LA HISTORIA

1. COMO CREAR UNA HISTORIA 11
2. EL CAMINO DEL HÉROE 23
3. TIPOS DE ARGUMENTOS 41
4. TIPOS DE CONFLICTO 50

LOS PERSONAJES

5. TIPOS DE PERSONAJES 65
6. FICHAS DE PERSONAJE 78
7. DISEÑO DE PERSONAJES 80
8. EL PERSONAJE SECRETO: LOS FONDOS 98

LUZ Y COLOR

9. CONCEPTOS FUNDAMENTALES 109

MÁS ALLÁ DEL ARTE

10. HACER RUIDO 121
11. REDES SOCIALES 126
12. ÚLTIMOS CONSEJOS 128

LA HISTORIA

1 CÓMO CREAR UNA HISTORIA

LAS REGLAS

Todas las historias siguen unas reglas o pautas en su estructura que las definen, Estas estructuras nos permiten clasificarlas.

¿Alguna vez has pensado «Esta idea es completamente original»?

O: ¿«Nadie ha hecho una historia como esta antes»?

Si has pensado algo parecido alguna vez, probablemente estás en un error.

Las historias creadas a lo largo de los años, se nutren de las realidades pasadas y presentes, mezcladas con la imaginación del autor. Es decir, tus historias, serán una mezcla de tu experiencia, tus gustos, y tu imaginación.

> Por supuesto, las reglas están para romperlas si es necesario, pero para poder romperlas, debes conocerlas primero.

¿QUÉ QUIERES CONTAR?

REGLA Nº 1: ¿QUÉ QUIERES CONTAR?

La primera pregunta que debes hacer al comenzar la aventura de crear una historia es:

¿QUÉ QUIERO CONTAR?

Parece una pregunta sencilla, pero a medida que la historia se complica, la respuesta puede complicarse también, por eso es vital que lo decidas antes de comenzar, de esa manera, no te desviarás de tu objetivo a mitad de camino.

A medida que avances en tu creación, aparecerán distracciones, obstáculos y miles de caminos alternativos, son la parte más divertida y más complicada del proceso, pero hay que asegurar que nuestras decisiones, ayudan al objetivo final de la historia y apoyan a una idea clara de lo que quieres contar a tu audiencia.

Decide cuál es el objetivo de tu historia y todo lo que hagas a partir de ese momento, será para ayudar conseguir ese objetivo inicial.

Para asegurarte de que el mensaje que quieres transmitir es entendido por tu audiencia, es importante que sepas lo que quieres contar antes de empezar a escribir. Escribe tu objetivo en un papel y tenlo presente en todo momento.

EL LOGLINE

Una buena práctica es la de resumir la historia en una o dos líneas que definan de manera completa, pero sin entrar en detalles, todos los aspectos importantes de la historia, la idea en general. Esta línea o dos líneas, son conocidas como *Log Line.*

Ejemplos:

Un adolescente con problemas en la escuela descubre un oscuro secreto en su familia que cambiará su vida para siempre y le hará descubrir su verdadero yo.

Un cazador sin escrúpulos y un activista por los animales, se ven forzados a sobrevivir en una isla, descubriendo que, en el fondo, no son tan diferentes.

El último día de La Tierra, un científico acabado y la persona responsable de su miseria, tienen que olvidar sus diferencias y salvar a la humanidad de su perdición.

En tierras de cazadores de dragones, el hijo del Rey y heredero del trono, se resigna a su destino y descubre una manera de convivir con sus vecinos escupe fuego.

Un pato que no podía volar, se convierte en la última esperanza de su especie cuando una gigante tormenta de arena impide su migración.

COMENZAMOS

El ser humano lleva siglos usando historias para transmitir sus ideas a otros y asegurar que estas llegan a las nuevas generaciones. Es una forma de mantener la cultura y el conocimiento relevante con el paso del tiempo.

Los seres humanos nos sentimos atraídos por una buena historia, forma parte de nosotros, de lo que somos.

Es importante conocer «la historia» de las historias para saber de qué punto partir con nuestra creación.

A continuación, vamos a conocer cómo clasificar las historias y cómo reconocer las diferentes estructuras existentes. Por supuesto, cuanto más te adentras en el mundo de analizar historias, más tipos específicos podremos encontrar, pero con este libro, al menos tendrás una base sólida de la que partir.

¡COMENZAMOS!

¿A QUIÉN LE CUENTAS LA HISTORIA?

Lo más importante de una historia es que sea capaz de despertar el interés de una audiencia.

Hay historias para todos los gustos y edades, por lo que debemos estar seguros de mirar en la dirección correcta en la creación de la nuestra.

No es lo mismo un cuento corto, destinado para una audiencia de 5-6 años, que una compleja historia, para una serie de televisión de siete temporadas.

Ambas son historias, pueden incluso compartir su estructura, pero al mismo tiempo, pertenecen a dos universos totalmente diferentes.

Si quieres que una audiencia te preste atención, cuéntale algo que entienda y le interese.

> Es importante saber lo que quieres contar, pero igual de importante es saber a quién se lo cuentas.

QUÉ HACE UNA HISTORIA INTERESANTE

Entonces, ¿qué hace que una historia sea interesante?
Hay muchos ingredientes que intervienen en el grado de interés de una narración, y como hemos aclarado antes, algunos dependen de la audiencia que lo recibe.

Debes saber comunicar con el lenguaje adecuado, la velocidad, la complejidad, pero todo esto se resume en el concepto más básico que mueve la acción y el interés de una historia, EL CONFLICTO.

EL CONFLICTO:

Una buena historia está fundamentada en el conflicto que sufren sus personajes. Los obstáculos que deben superar para convertirse en esa mejor versión de ellos mismos en la que todos, como audiencia, queremos que se conviertan al final de la obra.

Pregunta:

¿QUÉ HISTORIA ES MÁS INTERESANTE?

Un día más de camino al trabajo...
¡YA ESTOY AQUÍ!
...
¡De regreso a casa!
ZzZzZ...

Un día más de camino al trabajo...
¡YA ESTOY AQUÍ!
...
¿Dónde está todo el mundo?
¿QU...?
¡¿QUÉ HA PASADO?!

La primera historia muestra un día normal de nuestra protagonista, camina al trabajo, trabaja sus horas y regresa a casa a dormir. No le ocurre nada especial, no hay ningún acontecimiento que requiera una reacción de ella o una acción extraordinaria, es un día más en su vida.

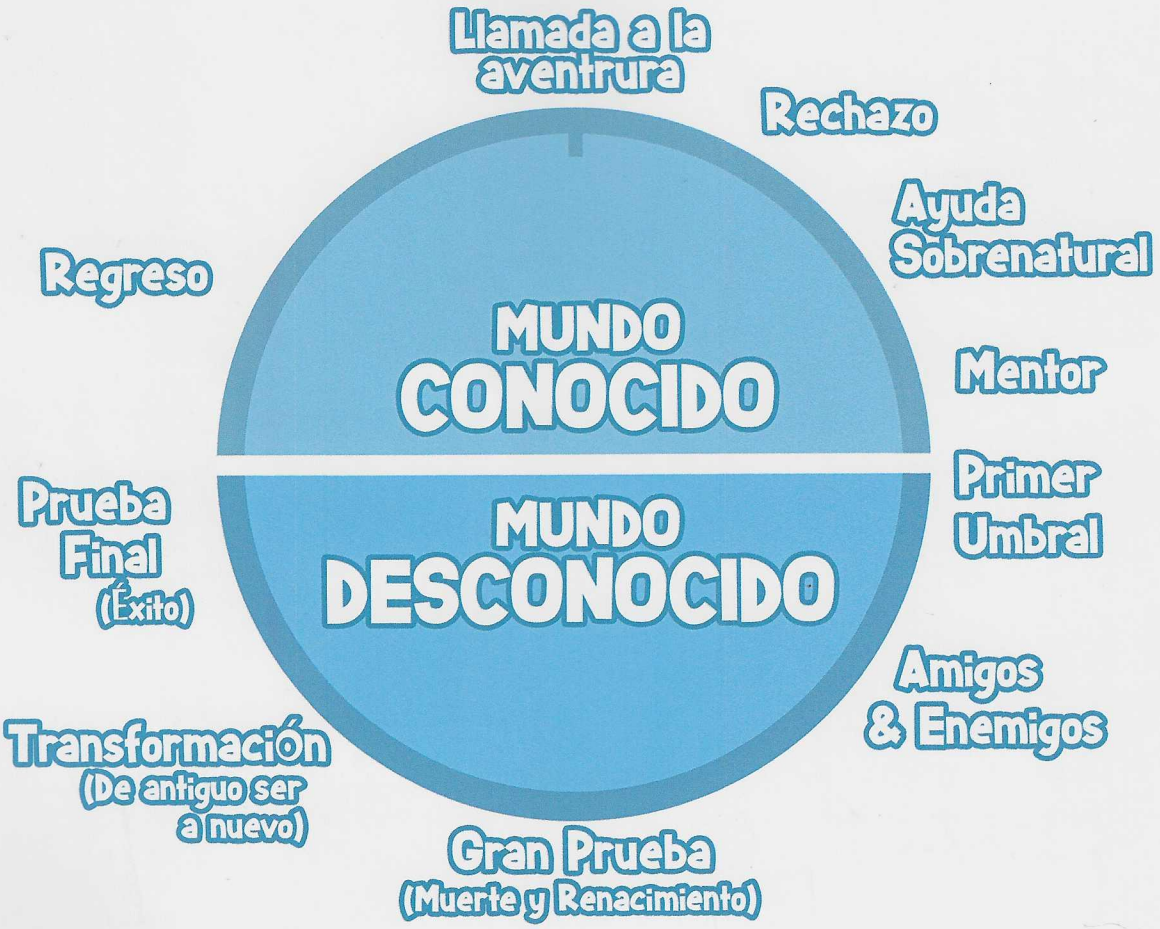
En la segunda historia, ocurre algo diferente. El día comienza igual para nuestra protagonista, pero de pronto, su realidad cambia por completo, lo que requiere su reacción a los nuevos e inesperados acontecimientos y acto seguido, su acción frente a ellos.

El siguiente plano de esta historia, puede mostrar cualquier cosa, pero hasta aquí, todos queremos saber qué va a pasar, algo nuevo e inesperado ha suscitado la reacción de nuestra protagonista y ha despertado nuestro interés.

Ahora es trabajo tuyo contarnos qué pasa.

> Piensa en tu familia y amigos, ¿qué historias cuentan cuando se reúnen? ¿Días normales y corrientes en los que no pasa nada? ¿O historias de situaciones inusuales donde sus acciones/reacciones fueron puestas a prueba?

EL MONOMITO O MITO ÚNICO



El viaje del Héroe es un modelo básico de muchos relatos épicos, publicado por el mitólogo y antropólogo Joseph Campbell.

Está basado en el monomito (Mito único) y parte de la premisa de que muchos relatos épicos e historias a lo largo de los años y las diferentes culturas y geografías, comparten una serie de similitudes en su estructura.

> Son «la misma historia». Con diferentes personajes, localizaciones y situaciones. Comparten una misma estructura base.

2 El camino del héroe

LLAMADA A LA AVENTURA

El primer paso del Viaje del Héroe es la «llamada a la aventura». Nuestro protagonista se encuentra en un día normal de su vida. Inesperadamente, un acontecimiento inusual ocurre y a nuestro personaje le es revelado su verdadero propósito (desconocido hasta el momento).

Este primer paso previo a la aventura es vital para presentar a la audiencia el mundo y las reglas en las que la historia y nuestro personaje comienzan.

Aquí es donde conocemos al personaje que vamos a seguir a lo largo de la narración, nuestro personaje principal.

Es importante mostrar a nuestro protagonista en su mundo habitual previo a la aventura que le espera, para conocerle y crear una relación con este, antes de que comience su proceso de cambio.

De este modo, podemos crecer y cambiar con personaje con el avance de la historia.

RECHAZO

El Rechazo es el segundo paso en esta estructura de relato épico. Después de que nuestro protagonista es presentado con su nuevo y verdadero propósito (previamente desconocido), este rechaza su deber de acudir a la llamada.

Es importante mostrar el rechazo de su deber por parte de nuestro personaje, de este modo, el cambio que sufrirá a lo largo de la historia es mayor y más obvio para la audiencia.

Nuestro protagonista pasará de ser una persona normal y corriente, que no quiere asumir grandes responsabilidades, a un héroe que enfrenta las situaciones más complicadas y las resuelve en victoria.

MENTOR
AYUDA SOBRENATURAL

Una vez que nuestro protagonista acepta su destino y se decide a acudir a la llamada a la aventura, su guía o mentor aparece en escena.

Generalmente este guía o mentor cuenta con poderes o características mágicas, además de un alto conocimiento sobre la aventura en la que el personaje está a punto de embarcarse.

Es un personaje guía para el héroe y le prepara para su camino. Ahora es cuando nuestro protagonista supera el miedo para afrontar su destino.

Es muy común que este mentor, además de aconsejar y guiar, le entregue al héroe un artilugio, arma o amuleto, en ocasiones con poderes o características mágicas, que le servirán de ayuda en su aventura.

PASO POR EL UMBRAL
(AL MUNDO DESCONOCIDO)

El siguiente paso que nuestro héroe debe dar, es hacia lo desconocido.

Nuestro protagonista abandona el mundo que conoce, donde se ha desarrollado su vida hasta el momento en que es llamado a la aventura, para cumplir con su recientemente descubierto destino.

A partir de este momento la nueva realidad es presentada a la audiencia, al mismo tiempo que a nuestro héroe.
Esta debe ser explicada, así como sus reglas y limitaciones.

Este paso por el umbral o portal, no tiene que ser tomado de forma literal, en muchas ocasiones, el paso por el portal es una metáfora del cambio de la realidad de nuestro héroe.

ALIADOS

Al comienzo de nuestro héroe en el nuevo mundo desconocido, conoce a otro personaje o personajes que por algún interés común o propio, se le unirá en la aventura y le acompañará hasta el final de esta.

El ayudante es una figura clave y tendrá acciones importantes que permitirán al héroe avanzar en su aventura y crecer al nivel necesario en los momentos adecuados.

En ocasiones el protagonista puede estar acompañado por más de un ayudante, incluso puede rotar de compañeros, distanciándose de unos y recibiendo a otros nuevos en su camino.

El ayudante crecerá y cambiará junto con el protagonista a lo largo de la historia. Aun así, el protagonista tiene que ser el que mayor cambio sufra al final de esta.

Cuando los aliados del protagonista tienen personalidades y rasgos muy diferenciados de este, crean situaciones más interesantes por contraste.

Además, esto hace que se puedan complementar en las diferentes pruebas de la aventura.

Uno de los recursos más sencillos para crear situaciones interesantes, es el de poner personajes con personalidades, gustos y rasgos muy diferentes en un mismo equipo y enfrentarlos a conflictos que tienen que resolver juntos.

Cada personaje, utilizará sus habilidades, diferentes de las del resto debido a sus diferencias, para ayudar al equipo.

Ejemplos de esto se encuentran en el acompañante hacker pero no muy atlético, junto con el acompañante atlético pero no muy mañoso. (estos roles se pueden invertir o alterar para no caer en tópicos típicos del cine).

Estas diferencias crean profundidad en los personajes y en el desarrollo de la historia y le dan dinamismo a los distintos acontecimientos que sucedan.

ENEMIGOS

Un buen villano o enemigo es tan importante como un buen protagonista.

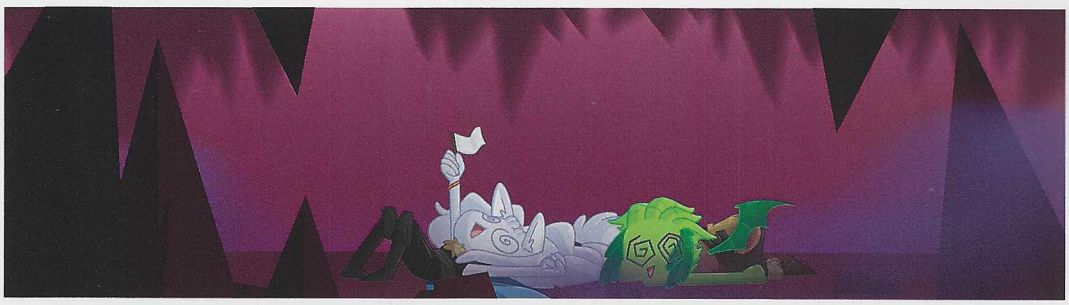
Es la fuerza opuesta sobre la que nuestro héroe se apoya para alzarse y genera el conflicto que nuestro héroe se propone superar.

La figura del villano es el reflejo opuesto de la de nuestro protagonista, por contraposición a este, es en muchas ocasiones por lo que nuestro protagonista brilla y alcanza el nivel de heroísmo al que aspira.

No todos los villanos son iguales, algunos son «muy muy malos» y otros, con más profundidad que la que se ve a simple vista, se encuentran en una línea más borrosa entre lo bueno y lo malo. Por otro lado, no siempre hay un solo villano, pero por norma general, ayuda tener un «jefe de villanos», un «malo» más malo que todos los demás. De esta forma la audiencia tiene claro el origen del sufrimiento de nuestro héroe.

GRAN PRUEBA (DERROTA Y RENACIMIENTO)

El héroe se enfrenta a su propia incapacidad para obtener el conocimiento o poder necesario para completar su aventura.



El protagonista debe enfrentarse a su punto más bajo en la aventura, puede representarse con la pérdida de un aliado clave, la escasez de recursos, etc.

Es un punto clave de inflexión para nuestro personaje, donde, a pesar de la derrota que sufre, y de que todas las probabilidades están en su contra, debe perseverar y enfrentar sus propias carencias para adquirir el poder o conocimiento necesario para continuar y cumplir con su destino.

Después de la derrota, llega un renacimiento con nuevos conocimientos o poderes y con la restaurada confianza en sus posibilidades de superar la gran prueba final que le espera en el futuro de su aventura.

> El nuevo «yo» de nuestro protagonista tiene ahora la fuerza y confianza necesarias para completar su objetivo final.

LA TRANSFORMACIÓN

Tras el abismo, el héroe sufre una transformación.
El nuevo conocimiento adquirido origina un héroe cambiado.

Un nuevo héroe, con nuevas ideas, creencias, conocimientos y poder.
El ser del protagonista ha renacido y ahora tiene las capacidades necesarias y la decisión para enfrentar la prueba final.

LA PRUEBA FINAL
(EL ÉXITO)

La prueba final es cuando nuestro héroe pone a prueba todos los conocimientos y habilidades adquiridos a lo largo de su aventura.

Nuestro protagonista se enfrenta al mayor reto hasta ahora y se ve obligado a llevar sus capacidades al límite para superar el último obstáculo antes de conseguir su éxito. Toda su preparación, entrenamiento y armas o artilugios, son ahora puestos a prueba.

> En este momento de la historia, se sucede el enfrentamiento más icónico entre el Héroe y el Villano, el máximo obstáculo en el camino de nuestro protagonista.

Los ayudantes o acompañantes aparecen en el momento adecuado para brindar una última ayuda crucial al protagonista en la derrota del mal.

EL REGRESO

Tras superar toda adversidad, derrotar al mal y restaurar de nuevo el orden, es hora de volver a casa, al mundo original del que partió el héroe al comienzo.

Al restaurar el control y haber ganado una posición privilegiada en el nuevo mundo, es posible que exista una negación o resistencia por parte del héroe por regresar a su mundo anterior.

En ocasiones, el regreso del héroe es acompañado por vestigios de la prueba final, como marcas o heridas de la batalla o la aventura superada.

TODO ES MEJOR...
...QUE CUANDO EMPEZAMOS

De regreso a casa, al mundo normal, el héroe lleva consigo todo el conocimiento y sabiduría adquiridos en la aventura. Ahora es hora de reintegrarse de nuevo en la sociedad e incluso de compartir ese conocimiento con otros miembros de esa sociedad.

Al compartir sus vivencias y nuevos conocimientos con otros miembros de la comunidad, el que fue aprendiz al comienzo de la historia, se convierte ahora en mentor. Otros miembros de la comunidad aprenderán de él y tratarán de seguir sus pasos.

> "El protagonista se convierte ahora en un «Maestro de los dos mundos»."

NO TODO ES «EL CAMINO DEL HÉROE»

A pesar de que el camino del héroe es una estructura que puede ser identificada en muchas historias, no todas encajan en ella.

Hay muchos otros tipos de estructuras, e incluso, podemos tener partes de varias al mismo tiempo, aunque normalmente, siempre habrá una estructura predominante.

3 TIPOS DE ARGUMENTOS

SUPERANDO AL MONSTRUO

El protagonista se propone derrotar una fuerza o fuerzas del mal que le amenazan a él, a sus seres queridos o al lugar en el que vive.

Este tipo de historias suele comenzar con el protagonista y la audiencia siendo conscientes de la existencia de un mal poderoso (en ocasiones superpoderoso) que amenaza de manera inminente un elemento de la vida del héroe.

La amenaza puede afectar al protagonista, sus familiares, un reino o incluso a la humanidad o el Universo.

Generalmente, el mal poderoso es extremadamente peligroso y destructivo, y elimina cualquier cosa que se interponga en su camino. El personaje principal, que acepta emprender el viaje para derrotarlo, muestra, tan solo por comenzar su aventura, su madera de héroe.

DE POBRE A RICO

El protagonista, que se presenta como alguien pobre y/o sin poder, cambia su situación radicalmente y consigue fortunas y/o poder. En ocasiones, las pierde de nuevo y las vuelve a recuperar, adquiriendo valiosos conocimientos en el camino.

La experiencia de haber pertenecido a los dos mundos, el mundo de los pobres o de bajo poder y el de los ricos o alto poder, enseña al protagonista una perspectiva única sobre la vida, ayudándole a crecer como personaje.

Como en la vida misma, nunca sabes quién puede estar abajo hoy y mañana arriba o viceversa.

Nuestro protagonista recibe grandes lecciones de la vida en su camino a la cima, experiencia que le convierte en único frente a otros personajes de la misma historia.

LA AVENTURA

El protagonista, que puede actuar solo o acompañado por un «equipo», se propone viajar a otros mundos (tierras, planetas, mares, etc.) para conseguir un objeto de valor o para llegar a una localización concreta.

Por el camino, encuentran numerosos obstáculos y situaciones peligrosas que deben afrontar hasta conseguir su cometido y poder regresar a casa victoriosos.

Generalmente esos obstáculos son un gran problema que afecta a la humanidad o al Universo en su totalidad , nuestro héroe, con ayuda de sus acompañantes, debe restaurar el orden y salvarnos a todos.

> La mayoría de las películas y series de aventura fantástica (dinosaurios, piratas, cazadores de mitos, etc.) se encuentran en esta categoría, donde el héroe viaja a tierras lejanas, para conseguir su objetivo.

VIAJE Y REGRESO

El protagonista se encuentra en tierras desconocidas y normalmente peligrosas, en las que tiene que enfrentar todo tipo de amenazantes situaciones y superarlas para finalmente sobrevivir a la experiencia y volver a casa.

El personaje generalmente es ignorante de la aventura que le está por llegar. Una vez se da cuenta de la situación, ya es demasiado tarde y ya está involucrado.

Puede ser fruto de un accidente, o de un mal giro de acontecimientos, pero una vez allí, tendrá que enfrentarse a todo tipo de peligros desconocidos hasta la fecha y superarlos.

COMEDIA

Por normal general, la comedia suele tener un tono ligero y divertido y se basa en la superación de las adversidades con un final feliz.

Normalmente tienen tramas que se enredan según avanza la historia, desencadenando una serie de situaciones rocambolescas y divertidas.

Al final de la historia, todos los líos y malinterpretaciones de los personajes son resueltos y aclarados de manera sencilla.

> En la comedia, no todo siempre trata de humor, se pueden tratar temas serios, en cualquier caso, es la estructura principal a lo largo de la historia.

TRAGEDIA

La tragedia está basada en las carencias o fallas de un personaje y de sus malas decisiones que al final lo llevan a la perdición.
Generalmente, las cosas terminan mal para el protagonista y sus acompañantes, quienes muy a menudo, encuentran el destino final prematuramente.

> La tragedia se relaciona siempre con algo triste, pero igual que no todo en comedia es humor, no todo en tragedia es triste. De igual modo, se pueden usar recursos de la tragedia en otro tipo de historias.

En la tragedia más común, el héroe se embarca en una serie de acciones muy peligrosas por su propia voluntad (cosas prohibidas, locuras por amor, etc.) Normalmente el plan no comienza mal, pero poco a poco las cosas van cambiando para peor y el personaje protagonista nunca alcanza la situación deseada.

Hacia el final de la historia, todo el plan fracasa, y el personaje se enfrenta a un final terrible y doloroso.

RENACIMIENTO

En el renacimiento generalmente se presenta a un personaje que no tiene muchas cualidades positivas, hasta que un evento en su vida le hace cambiar su rumbo y su forma de ser de manera radical, normalmente para convertirse en una mejor versión de sí mismo.

> Como a veces pasa en la realidad, un evento (generalmente dramático) es el que hace que el personaje protagonista, hasta ese momento no muy heroico, cambie su manera de ver la vida y de cómo vivirla.

CONCLUSIÓN

Estos son unos tipos de argumentos básicos para tomar como punto de partida, pero como siempre decimos en este libro, al final la historia la creas tú y puedes cambiar, mezclar y reinventar tantos elementos en ella como quieras.

Conocer los tipos de argumento, solo tiene que servir de base e inspiración a la hora de la creación de tu historia, pero por supuesto, al final del día, es solo tuya, y tú decides cómo la cuentas.

Es muy probable que tengas preferencia por algunos de los tipos de argumentos aquí mencionados, no te sorprenderá que varias de tus historias favoritas, también pertenezcan a esos mismos tipos.

Un buen ejercicio para aprender a reconocer los tipos de argumento, es volver a ver películas o series, libros que hayas leído o incluso videojuegos con historia, y tratar de clasificarlos en base a las «reglas» que hemos aprendido en este libro.

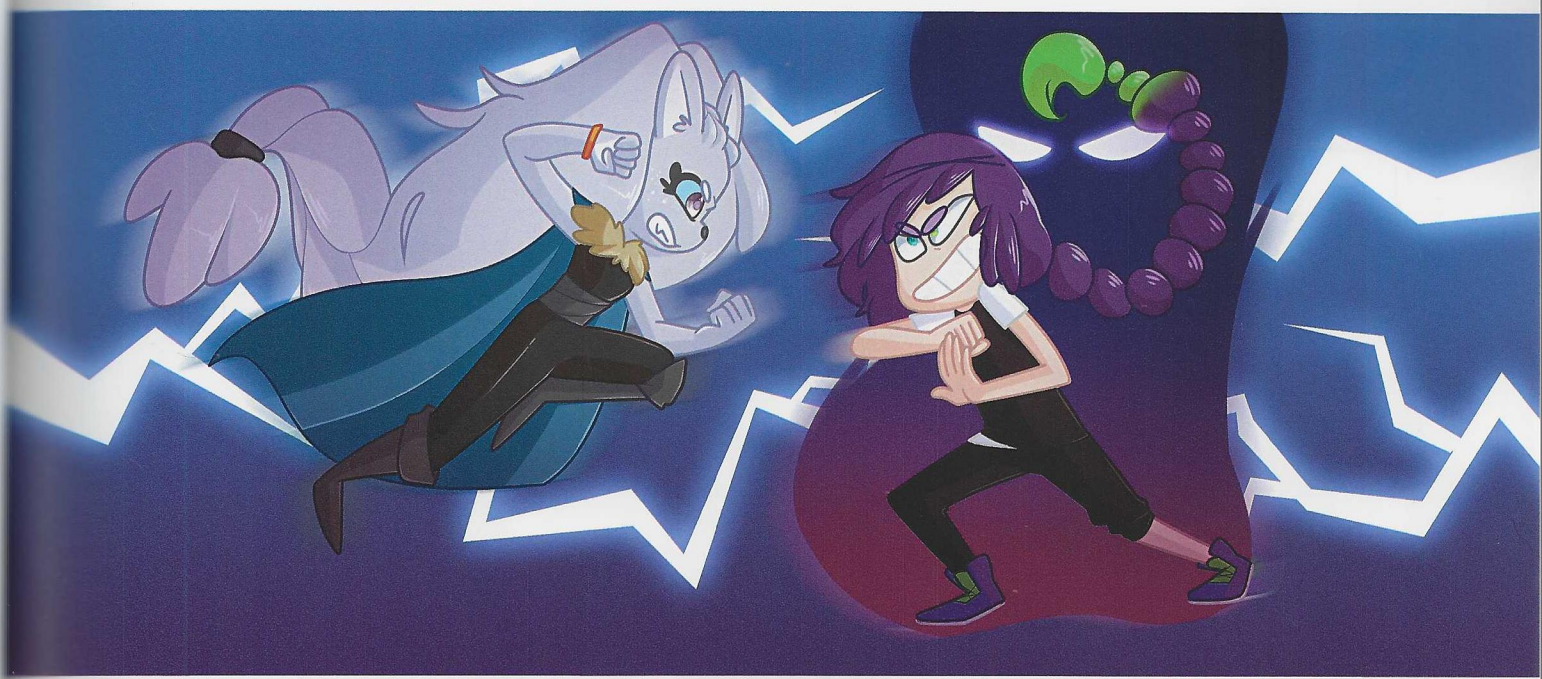
Te darás cuenta de las grandes similitudes que puedes encontrar en historias que antes creerías muy diferentes.

4 TIPOS DE CONFLICTO

La superación del conflicto es lo que hace que el personaje principal adquiera conocimientos y sea mejor a lo largo de la historia. Hay dos tipos: externo e interno.

PERSONAJE vs. PERSONAJE

Es probablemente el tipo de conflicto más común en las historias y en la vida real. El personaje principal acepta su destino de luchar contra una persona o entidad (empresa, banda callejera, etc.) que quieren un mal hacia él o su entorno.



Como ya hemos visto anteriormente, sin conflicto, no hay historia. Si nada le pasa al personaje principal, la historia no es interesante y este nunca llegará a ser su mejor versión.

En este caso, el conflicto mayor, es la persona o entidad contra la que el personaje protagonista debe luchar.

PERSONAJE vs. SÍ MISMO

El personaje principal tiene que superar sus propias debilidades para conseguir el éxito en su aventura.

Nuestro personaje puede tener miedo, problemas de ira, o cualquier otro conflicto interno y el no poder controlarlos le ha causado terribles problemas.

Ahora es cuando se decide a poner punto final a esa debilidad y su propio ser es su peor enemigo y el mayor conflicto a superar para el final de la historia.

> Este tipo de historias suelen ser mas psicológicas y enfocarse en las dificultades que tiene el personaje consigo mismo, usualmente se manifiestan más en la oscuridad y la soledad.

PERSONAJE VS. NATURALEZA

El personaje protagonista se enfrenta a un conflicto externo, un enemigo proveniente de la naturaleza (un tiburón gigante, un volcán, un tifón, etc.) que generalmente ostenta un gran poder. Cuanto mayor es el poder y la amenaza que supone, mayor será el conflicto.

Muchos éxitos de películas de Hollywood plantean este conflicto como base para su historia, generalmente requiere una mayor inversión en efectos especiales y por eso suele ser mas común en las grandes producciones. Aunque siempre hay excepciones.

PERSONAJE vs. ENTORNO

En este caso, el personaje se enfrenta a una organización social (sociedad, institución con poder) que limita su progreso y a la que debe derrotar para conseguir su objetivo.

La situación en la que se encuentra el personaje, le obliga a tomar la decisión moral de finalmente plantarle cara a la sociedad controladora, asumiendo los riesgos que eso conlleva.

> Este tipo de conflicto está basado en la falta de control del personaje sobre lo que lo oprime y generalmente produce daños colaterales en su desarrollo.

PERSONAJE vs. LO SOBRENATURAL

Aunque puede confundirse con el conflicto con Dios o el destino (hablaremos de ello más adelante), este tipo de conflicto se centra en lo desconocido, sin ser necesariamente una entidad superior.

En este tipo de conflicto, el protagonista lucha contra una fuerza o entidad desconocida e incomprendida y que quiere dañarle.

Esta fuerza o entidad desconocida puede ser extraterrestre o espiritual, y hará que nuestro protagonista pase momentos terroríficos de incertidumbre en su aventura.

> Este tipo de conflicto se utiliza mucho en las historias de terror y ciencia ficción.

PERSONAJE vs. TECNOLOGÍA

Cuando las máquinas (la tecnología) piensan que nuestro personaje y los que son como él, ya no son necesarios en el mundo, se convierten en el mayor conflicto para este.

Nuestro protagonista deberá luchar contra las máquinas, superiores a él en prácticamente todo, para salvar a toda la humanidad (o civilización equivalente de su planeta) y a lo largo de la historia, deberá buscar algo en lo que pueda ser mejor para poder derrotarlas.

> Generalmente, el personaje ha sido o es partícipe de la creación o uso de esas mismas máquinas previo a su rebelión.

PERSONAJE vs. DIOSES

En este tipo de conflicto, el personaje no tiene escapatoria posible, su enfrentamiento es parte de su destino y no puede abandonarlo aunque quiera.

Nuestro protagonista deberá enfrentarse a los Dioses y a su propio destino, que a pesar de su lucha por evadirlo, le persigue por siempre.

Sobra decir que dichos dioses cuentan con mucho más poder que el de nuestro héroe y el principal conflicto se encuentra en esa desigualdad de poder.

A menudo el personaje principal deberá seguir su intuición y sus creencias contra todo pronóstico a pesar de que no haya evidencias de estar en lo correcto o de que por lo que lucha exista realmente.

En ocasiones, a pesar de que en un comienzo se le considera el menos apropiado para la tarea, su destino le termina llevando por el camino correcto.

CONCLUSIÓN

El conflicto es lo que hace que una historia sea interesante.

Ahora te toca a ti decidir qué conflictos van a enfrentar tus personajes y cómo los van a resolver. De hecho, es muy común encontrar diferentes tipos de conflicto en los personajes de las historias, pueden aparecer al mismo tiempo, por separado, o incluso rotar de unos a otros.

De la misma manera que en la vida real, no enfrentamos solo un tipo de conflicto, las dificultades que tus personajes encontrarán, también pueden ser muy diversas.

> Estas «reglas» son solo puntos de partida y nunca limitaciones.

HORA DE EMPEZAR

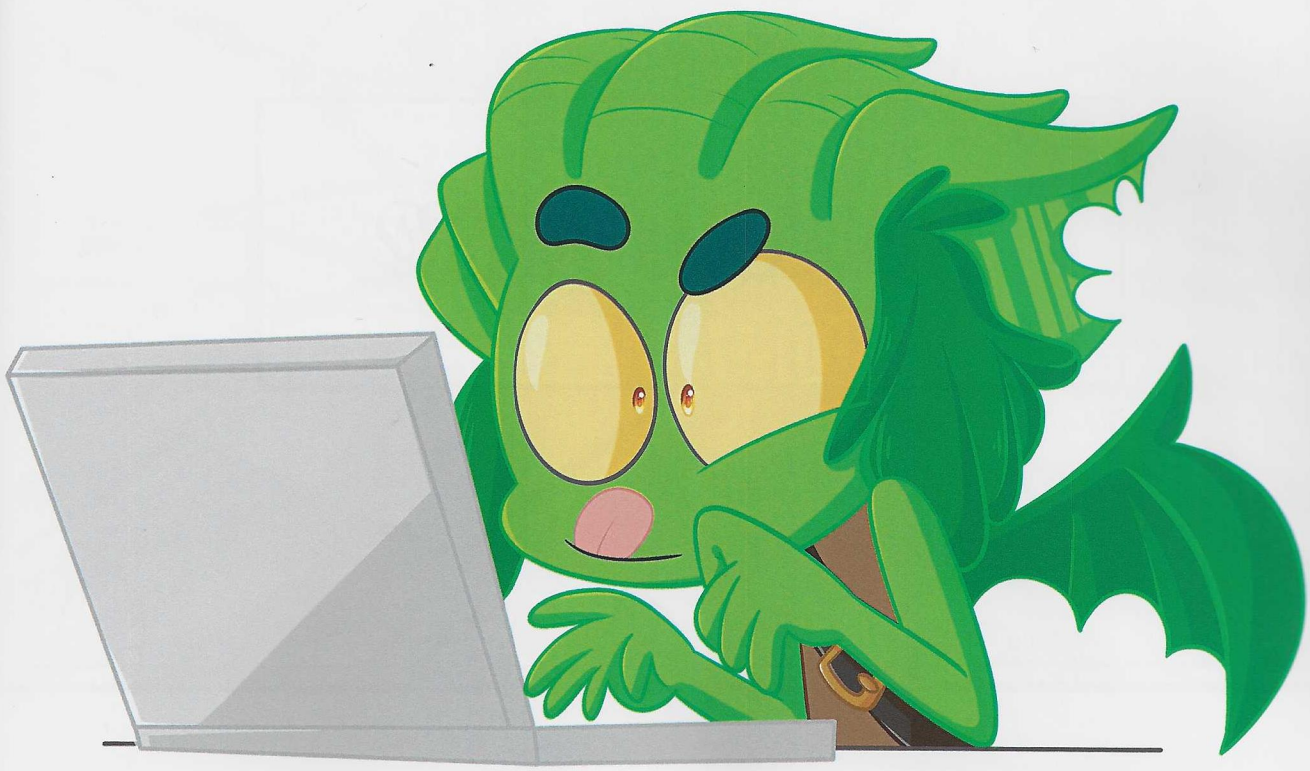
Ahora que tienes todos los conocimientos que necesitas para comenzar a escribir tus historias, viene la parte más importante.

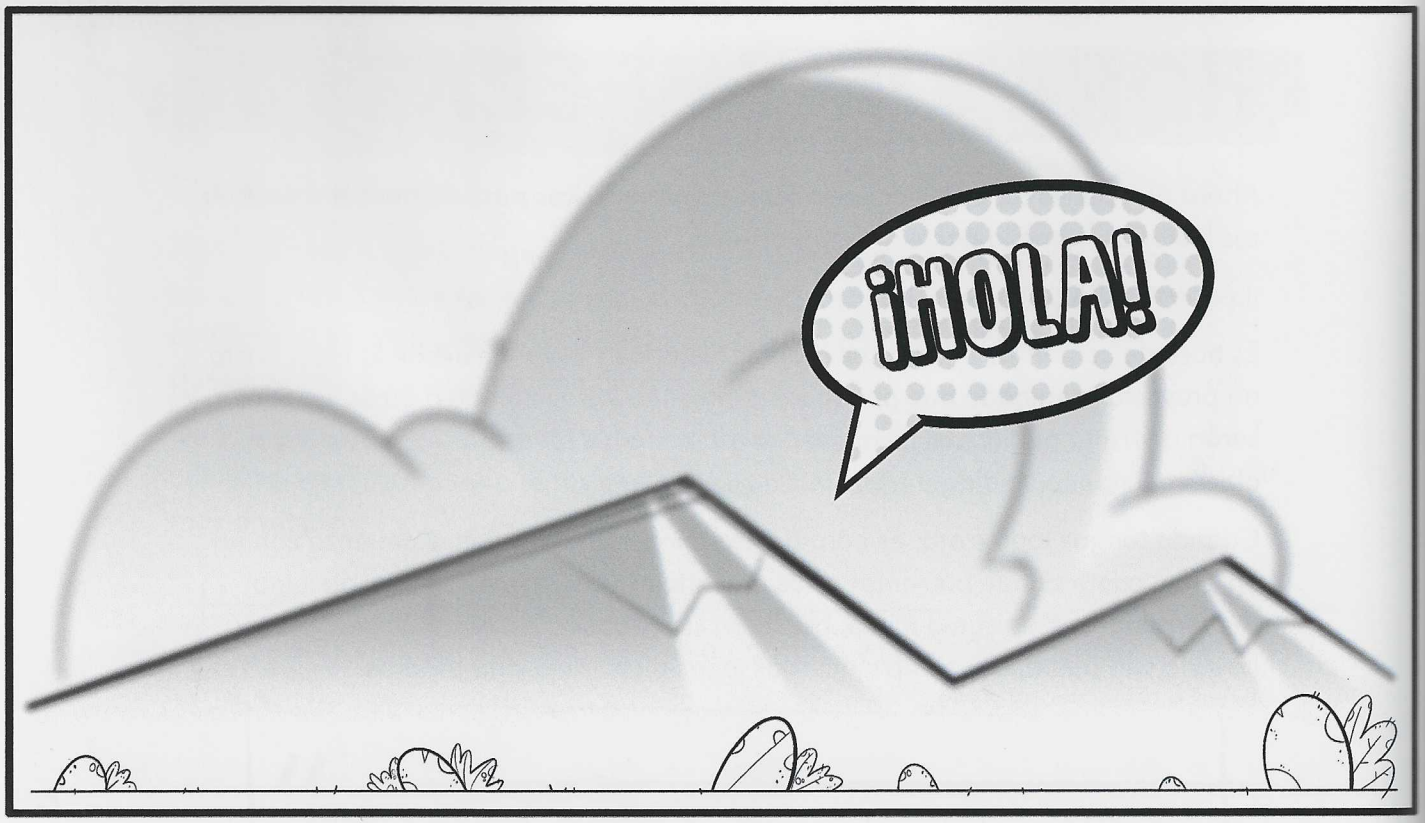
¡LA PRÁCTICA!

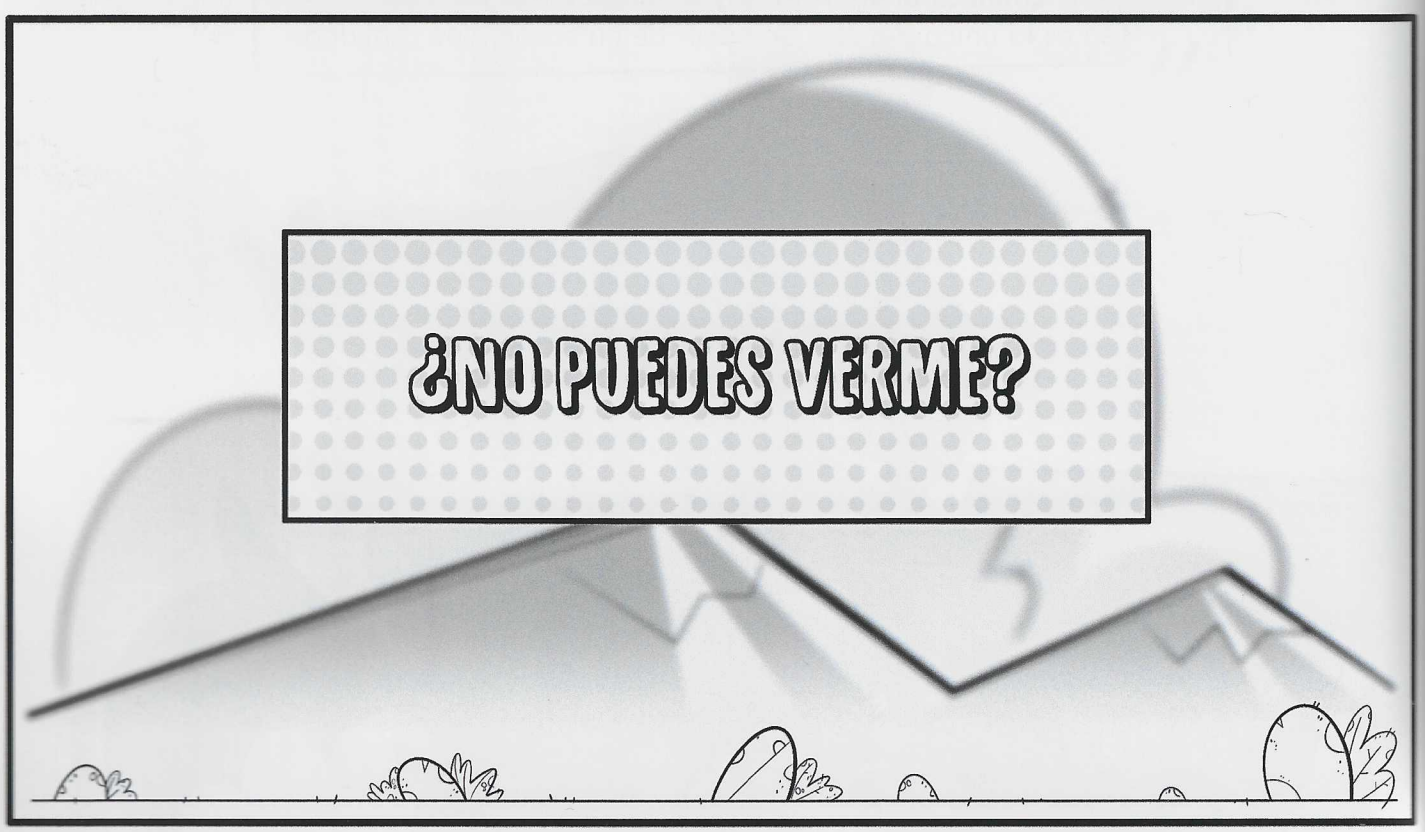
Es hora de comenzar a idear tus propias historias y llevarlas desde la idea, hasta un proyecto terminado que pueda ser expresado y transmitido a otros, quienes serán ahora tu audiencia. Comienza escribiendo tus ideas para la historia, tu objetivo, a quién va dirigido, etc.

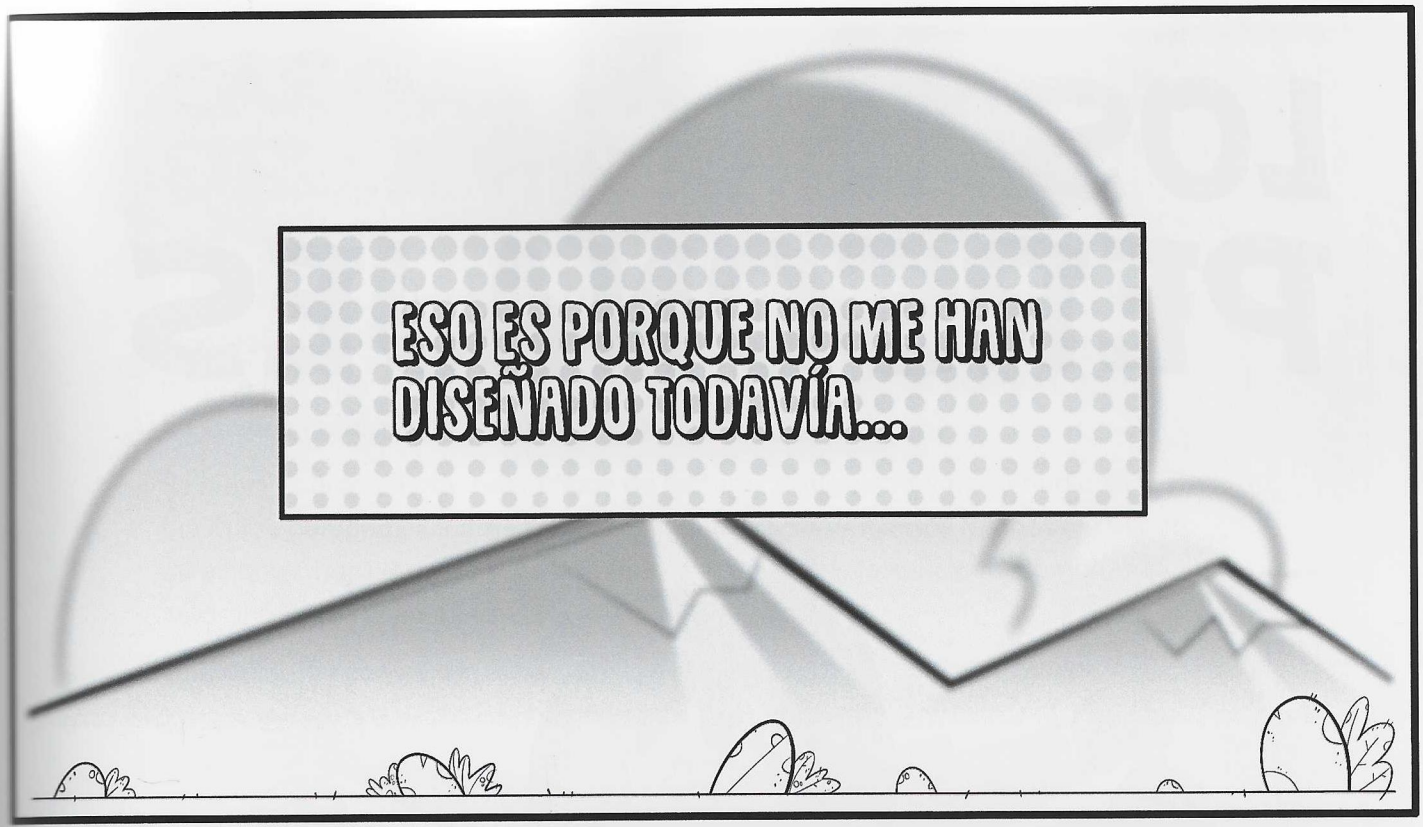
Cuando tengas todo claro, es hora de escribir tu primer guion. Comienza con un episodio piloto donde presentar a tus personajes y la base de tu historia. Una vez terminado el episodio piloto, busca un «Feedback», cuanta más gente lea tu historia y te pueda dar su opinión, más ideas para mejorarla tendrás.

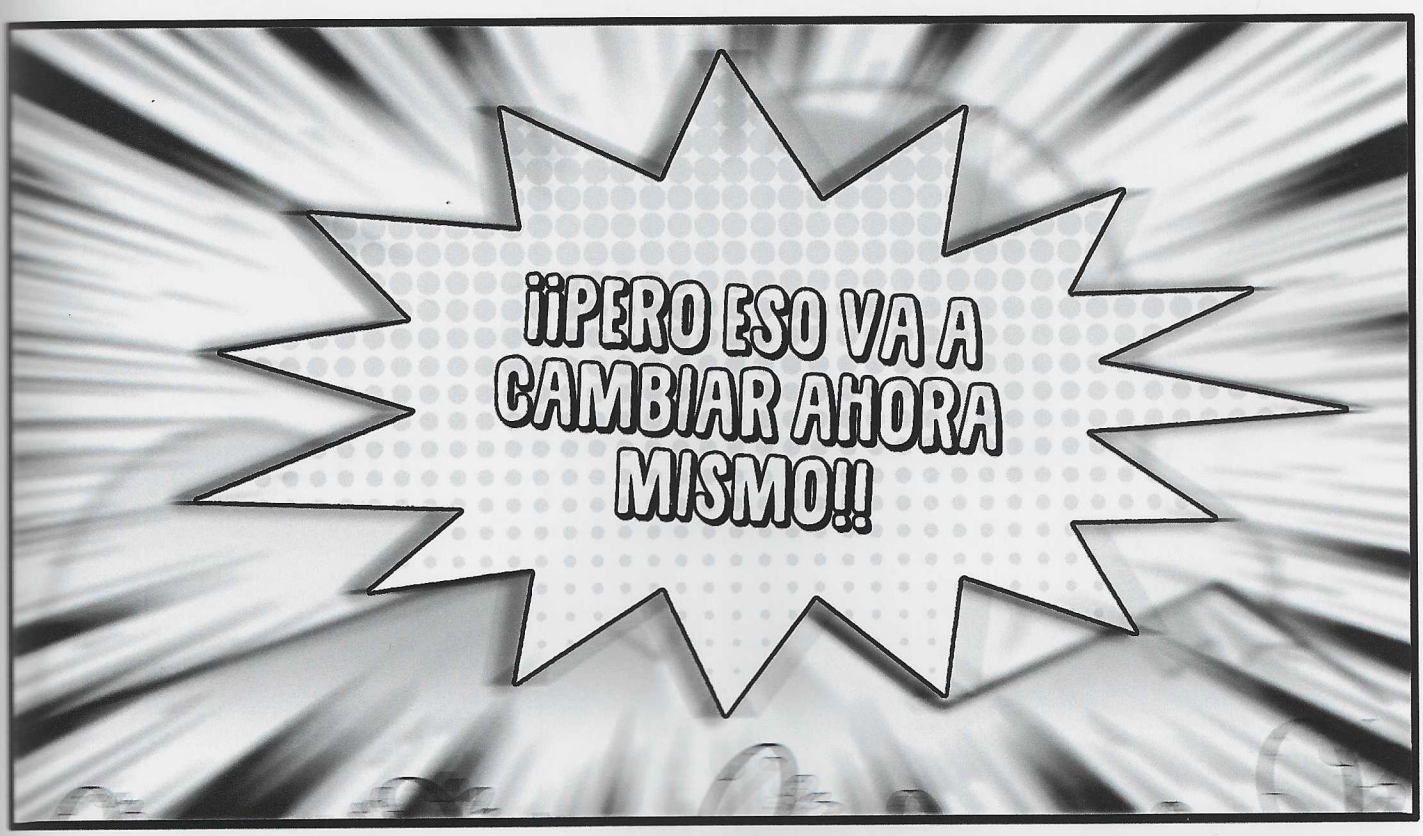
> "Como en todo en la vida, lo más importante es la práctica.
> No esperes más, no habrá mejor momento que este.
> Empieza ahora mismo y continua todos los días.
> Esa es la única manera de hacer de un sueño, una realidad."




¡HOLA!


¿NO PUEDES VERME?


ESO ES PORQUE NO ME HAN DISEÑADO TODAVÍA...


¡¡PERO ESO VA A CAMBIAR AHORA MISMO!!

LOS PERSONAJES

CARGAN LA ACCIÓN DE LA HISTORIA

Los personajes son importantísimos en tu historia ya que ellos son los que van a cargar la acción de esta. En muchas ocasiones, lo que hace que te decidas a darle una oportunidad a una historia, son sus personajes, que te atrapan y hacen que quieras saber más sobre ellos.

Es muy importante que seas capaz de generar sentimientos de tu audiencia hacia tus personajes, no tienen que ser siempre sentimientos buenos (en el caso de villanos, por ejemplo) pero tienen que importarles lo suficiente como para estar interesados en lo que les va a pasar.

Cuentas tu historia a través de tus personajes.

5 TIPOS DE PERSONAJES

PROTAGONISTA

Es, junto con el antagonista, el tipo de personaje más importante. La fuerza opuesta del protagonista y el antagonista (y sus acciones), es la que va a generar la fricción suficiente para mover la historia hacia delante.

Un buen protagonista necesita unos principios claros y una buena motivación a la hora de comenzar la historia, de esa manera, la audiencia podrá sentirse identificada y vivir sus experiencias como si fueran propias. Este personaje carga la mayor parte de tu historia, si él fracasa, también lo hará esta.

> Tiene que quedar muy claro quién es, qué quiere y por qué hace las cosas que hace, cuáles son sus motivaciones.

Un buen personaje protagonista debe ser apoyado por la audiencia hasta el final de la historia.

Incluso cuando no estamos de acuerdo con sus acciones, debemos estar de acuerdo con sus motivaciones, en tal grado, que justifiquemos y apoyemos esas acciones.

Esta relación se construye con sus decisiones y acciones a lo largo de la historia.

Deben establecerse claramente los principios que rigen sus acciones para que el público entienda sus motivaciones y pueda sentir los problemas que le afectan en la historia.

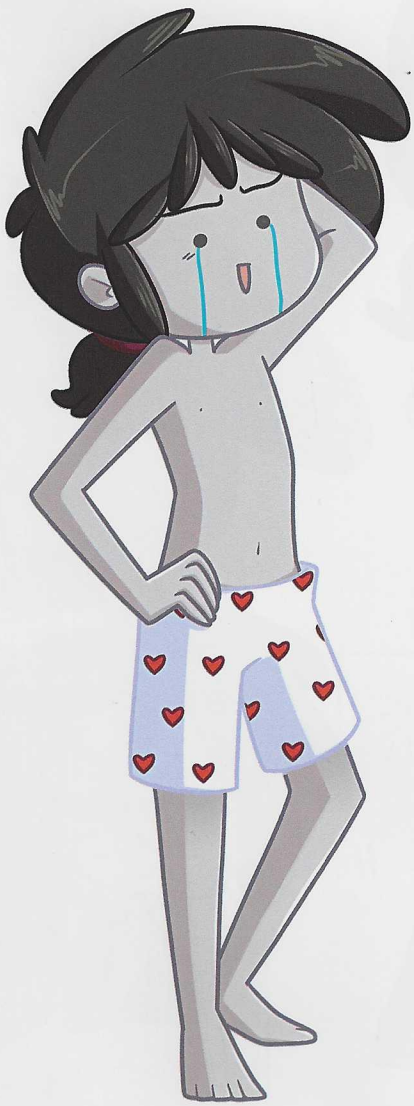
Por ejemplo, si nuestro personaje es ciego, hay que mostrar los problemas que enfrenta por su condición, y cómo a pesar de esta, cumple su misión como héroe.

Generalmente, el diseño de los protagonistas debe ser icónico y de fácil reconocimiento.

Este personaje debe resaltar en cualquier situación y escenario y distinguirse de los demás personajes por sus cualidades únicas con respecto al resto.

No solo es un personaje principal en su personalidad, sino también en su diseño.

> Utiliza formas y colores únicos y claramente distintivos para distanciarle del resto de personajes.



Los personajes principales tienen que tener una fuerte personalidad y mucha iniciativa para que puedan liderar la historia que queremos contar.

El protagonista es el que toma las decisiones de manera activa a lo largo de la aventura.

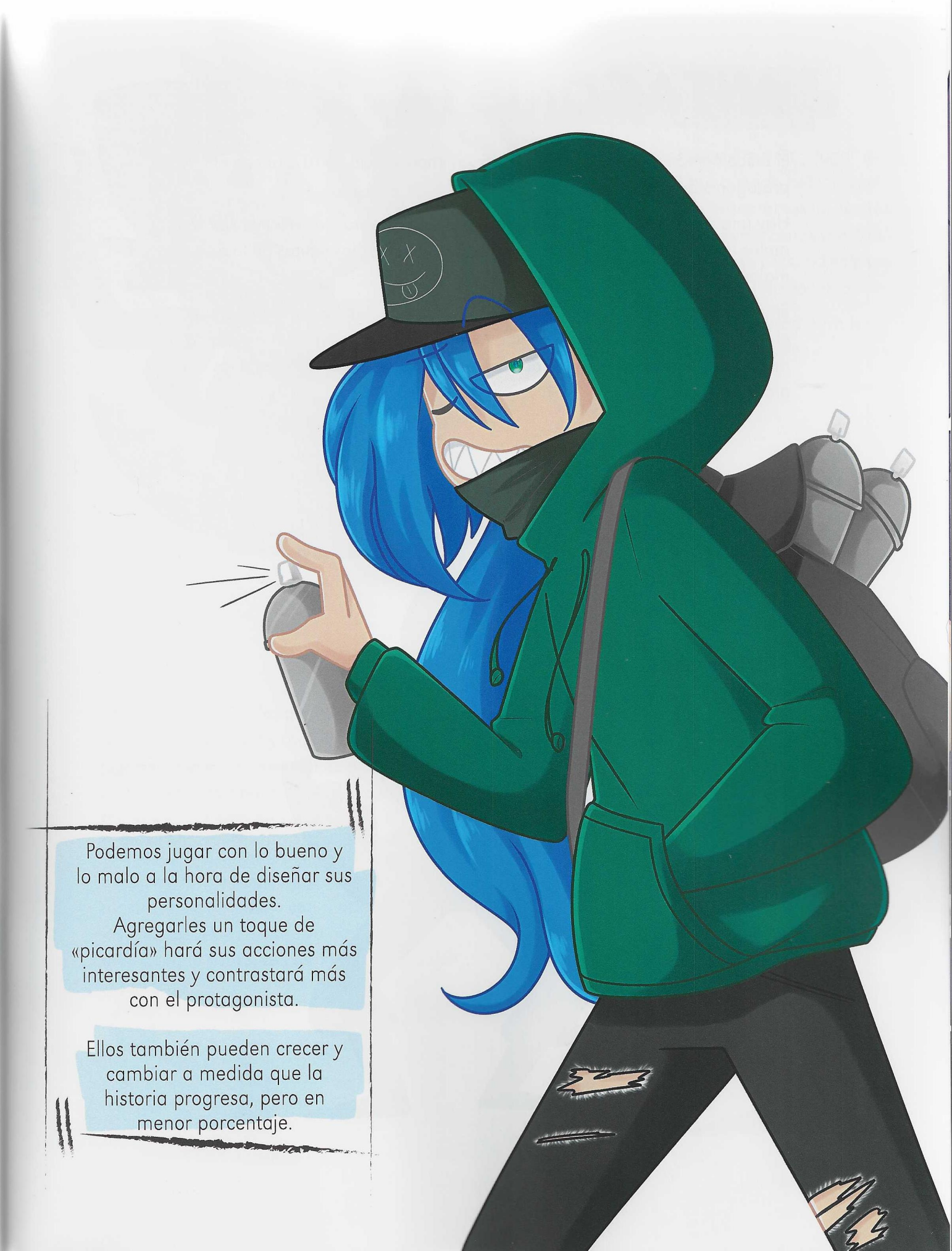
SECUNDARIO

Los personajes secundarios no son tan importantes como el protagonista o el antagonista, pero tienen un rol clave en las historias. Son el apoyo y complemento del personaje protagonista a lo largo de la aventura.

Generalmente tiene habilidades y rasgos de personalidad muy diferentes a las del personaje protagonista, ayudándole con las habilidades que este carece. Estas diferencias hacen mucho más interesante el relato, cuanto más diferentes y opuestos son los personajes entre sí, más interesantes serán sus interacciones.

Dentro de los personaje secundarios podemos distinguir diferentes rangos de importancia, como personajes secundarios, Side kick y personajes terciarios. Todo depende de su grado de protagonismo, importancia y participación en la historia.

> Si el personaje principal es la sal, los secundarios son la pimienta. No son tan importantes, pero le añaden sabor al plato.



Podemos jugar con lo bueno y lo malo a la hora de diseñar sus personalidades. Agregarles un toque de «picardía» hará sus acciones más interesantes y contrastará más con el protagonista.

Ellos también pueden crecer y cambiar a medida que la historia progresa, pero en menor porcentaje.

ANTAGONISTA

El único personaje que puede competir en importancia de tú a tú con el protagonista, es el antagonista.

Hay una clara distinción entre Villanos y el Antagonista. Los villanos son los malos de la historia, pero con ellos podemos explorar los límites de lo que «ser malo» significa.

En cambio, el Antagonista, necesita ser el enemigo directo del Protagonista, el malo más malo, el monstruo final. Aún podemos jugar con sus límites de maldad, pero sus objetivos y motivaciones siempre serán opuestas a los del protagonista.

Es importante explorar y jugar con los extremos cuando hablamos de Villanos. Siempre buscaremos los límites más alejados posible con respecto al protagonista, el resto de personajes y sus relaciones con él.

Es una buena oportunidad para tener diversidad de personalidades y diseños.

Por otro lado, un Villano también puede tener su cara menos mala y más «humana», incluso jugando con sus motivaciones para buscar una empatía temporal o definitiva en la audiencia por este personaje.

Eso es lo que pasa cuando en una serie te hacen odiar a un personaje para después mostrarlo vulnerable o con motivos justificados, y de repente ya no te cae tan mal, aunque sabes que es o ha sido malo en la historia.

El antagonista es un personaje de fuertes convicciones y motivaciones que generalmente justifica los medios necesarios para conseguir su objetivo (este puede ser justo o no, pero los medios son siempre desproporcionados).

Su motivación suele estar fundamentada en un trauma de la infancia o de su pasado en general, que le hizo pensar profundamente sobre una injusticia o problema en el Universo y que le mostró un camino de odio, rencor y venganza por el que lleva caminando un tiempo.

Además, mostrará un nivel de maduración de sus ideas superior al del protagonista, que tendrá que ir aprendiéndolas y desarrollándolas a lo largo de la historia, de ahí que al comienzo el antagonista siempre se muestre como más poderoso, pero que al final de la historia, el protagonista se encuentre a su nivel.

Es normal que el antagonista tenga relación, incluso muy cercana (padre,madre, hermano, amigo) con el protagonista...

6 FICHAS DE PERSONAJE

Antes de comenzar a diseñar tu personaje (dibujo) asegúrate de que tienes claro quién es, qué quiere y por qué hace lo que hace. Para ello, es muy recomendable, que hagas una ficha con cada personaje, donde detalles información que pueda ser valiosa para la historia o su diseño.

Algunas preguntas que puedes hacerte para conocer mejor a tus personajes son:

- Nombre:
- Edad:
- Cumpleaños:
- Nacionalidad:
- Lugar de nacimiento:
- Nivel económico:
- Ocupación:
- Salario:
- Hermanos/as:
- Casado o soltero:
- Relaciones:
- Mejores amigos:
- Mascotas:
- Altura:
- Peso:
- Raza:
- Planeta de Origen:
- Color de pelo:
- Color de ojos:
- Habilidades:

RECOMENDACIÓN

Cuando plasmes tus personajes en papel por primera vez, es recomendable hacerlo escribiendo cómo son, en vez de dibujarlos.

Generalmente, cuando tus creaciones no están limitadas al dibujo, tu capacidad creativa tiene más libertad porque no tienes que preocuparte de si sabes o no dibujar algo, puedes simplemente escribirlo.

Cuando tengas claro cómo son, puedes dibujarlos tranquilamente.

Cuantas más preguntas nos hagamos de cada personaje, más claro tendremos quiénes son, por qué son como son, de dónde vienen y a dónde van.

Otras preguntas que pueden ser útiles son:

- Comida favorita:
- Comida que odia:
- Lleva gafas o no:
- Hábitos:
- Miedos:
- Color favorito:
- Apodo:
- Hobbies:
- ¿Qué le hace sentir tristeza?
- Gustos en moda:
- Estilos de vestir:
- Educación:
- Idiomas que habla:
- Nombre de la madre:
- Nombre del padre:
- Número de hijos:
- Nombre de la abuela:
- Nombre del abuelo:
- ¿Qué le avergonzaría más?:
- Música favorita:
- Supersticiones:
- Creencias:
- Introvertido o extrovertido:
- Dormilón o activo:
- Alegre o calmado:
- ¿Qué le hace feliz?
- Discapacidades:
- ¿Prefiere el frío o el calor?
- etc.

ESCRIBIR IDEAS SIMPLES

Hay muchas preguntas posibles y también infinidad de respuestas, pero es importante que mantengas las ideas simples, respuestas cortas, directas y sobre todo claras, no quieres tener ideas ambiguas sobre tus personajes.

7 DISEÑO DE PERSONAJES

Ahora ya sabemos que no se trata solo de dibujar un personaje, hay que diseñarlo conscientemente para que exprese en todo momento lo que nosotros queremos.

El diseño es dar propósito. Un personaje, igual que una silla o un coche, tiene una función, un propósito para ayudarnos a contar la historia, diséñalo con ese propósito en mente.

LAS FORMAS BÁSICAS

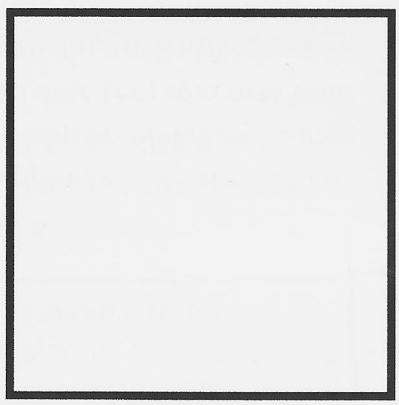
Las formas son la parte más básica del diseño y en lo que nuestro cerebro se fijará primero.

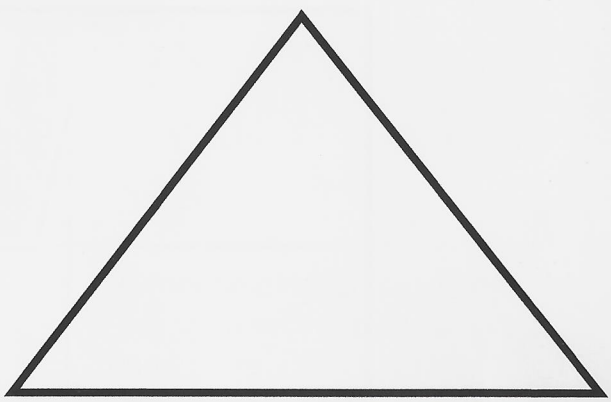
Por este motivo, siempre comenzaremos nuestros dibujos con las formas generales de lo que queremos ilustrar, trabajando siempre de grande a pequeño (de las formas más generales, como la silueta de un personaje, a las formas pequeñas de los detalles, como las manos o rasgos faciales).

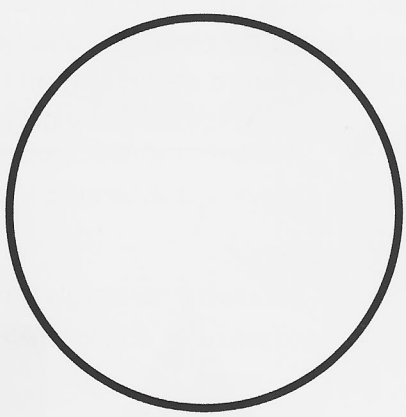
Hay tes formas básicas en las que nuestro diseño estará basado. El cuadrado, el triángulo y el círculo. Basándonos en estas tres formas, crearemos otras más complejas.

Es importante saber el significado que tiene cada una de las formas para poder utilizarlo en nuestro beneficio, no usaremos la misma estructura para crear un protagonista fuerte y vigoroso que un villano pequeño y escurridizo.

La psicología de las formas no solo afecta a cosas tangibles, también afecta y está presente en las composiciones, espacios vacíos o negativos, etc.





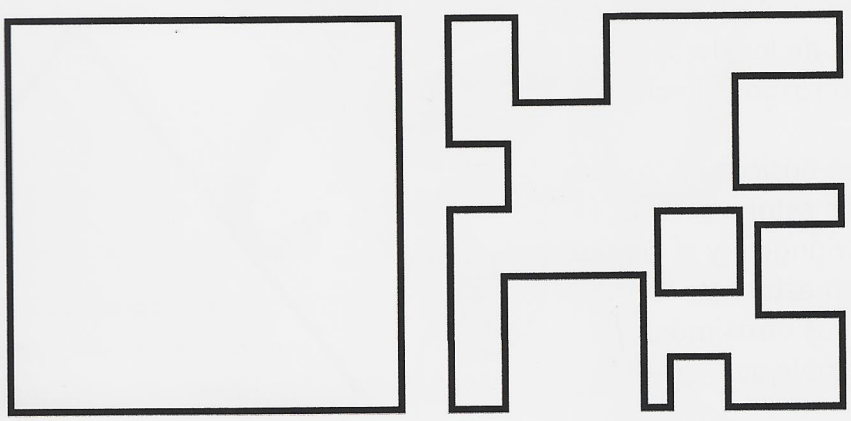


SIGNIFICADO DE LAS FORMAS

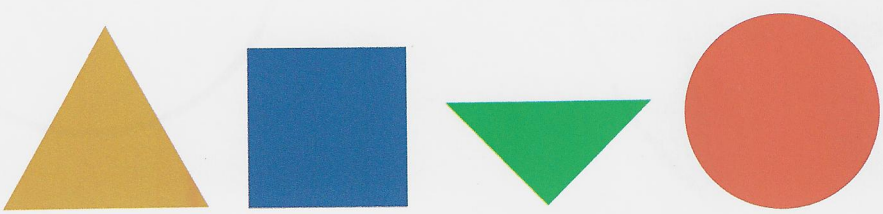
La forma es uno de los principales elementos de nuestro diseño y uno de los primeros que nuestra mente va a tratar de identificar.

Es una buena práctica diseñar las formas de manera sencilla y clara, de este modo, nuestra mente sentirá más tranquilidad al tratar de descifrarla pues será más fácil. Aun así, no siempre vamos a querer que la forma sea fácil o placentera de descifrar, por lo que usaremos formas más complejas, compuestas de muchas formas simples.

> Cuanto más simple, mas fácil y placentera es de identificar una forma. Cuanto más compleja, más lenta y entramada será su identificación. ¿Qué sentimiento necesitas que exprese tu diseño?



> Las formas también tienen un significado general por como las percibimos, así pues, una forma de pirámide puede indicar estabilidad y poder cuanto más nos acercamos a la punta de arriba, un cuadrado indica estabilidad, un círculo, movimiento y una pirámide inversa, inestabilidad.



Dentro de nuestros diseños tendremos una gran variedad de formas que deberán trabajar juntas para conseguir nuestro objetivo.

Los elementos redondos y simples, tienden a expresar suavidad, ausencia de peligro, baja necesidad de alerta. Por el contrario, los elementos más esquinados y puntiagudos, suelen expresar agresividad y peligro.

Imagínate los dientes de un tiburón, o un cuchillo afilado, nuestra mente está entrenada para saber que los objetos punzantes y puntiagudos son peligrosos, en cambio, un peluche o una nube, tienden a ser redondo y esponjado.

Generalmente, un personaje peligroso tendrá más formas triangulares y puntiagudas y un personaje tranquilo será más redondeado y con más formas circulares en su estructura.

Sabiendo las percepciones generales de las diferentes formas, podemos diseñar a nuestro personaje acorde con estas. Por ejemplo, podemos diseñar a nuestro Villano con dientes puntiagudos, brazos y dedos afilados y esquinados, y líneas de contorno menos redondeadas.

Por el contrario, podemos usar estas reglas generales para despistar a nuestra audiencia, diseñando al villano con aspecto redondito, que esconde su aspecto esquinado para mostrarlo solo en el momento en el que nosotros queramos.

Como siempre, ¡hay que conocer las reglas, y luego jugar con ellas para nuestro beneficio!

PERSONALIDADES
(DISEÑOS CON PERSONALIDAD)

Uno de los elementos más importantes de tus personajes, es la personalidad. Igual que en la vida real, de la personalidad surgen muchos elementos visuales que pueden afectar a tu personaje, como el color del pelo, el tipo de ropa, su postura, su manera de hablar, etc. Uno de los más importantes, es su forma general, su silueta. Sus formas y sus colores pueden ayudar a contar más sobre nuestro personaje, cómo es y cuál es su pasado.

Por ejemplo, una persona tímida, será raro que vista ropa o un color de pelo muy saturado, ya que la saturación atrae miradas y una persona tímida no las va a estar buscando. Es posible que oculte parte de su rostro con su pelo, que hable bajo, y que su postura y silueta no sea muy erguida.

Por el contrario, una personalidad segura, generalmente llevará la cara visible, una posición esbelta y colores chillones.

Nuestro diseño nos cuenta cómo es nuestro personaje.

DIFERENTES DISEÑOS

A la hora de diseñar un personaje, un fondo, un objeto, etc., es recomendable que nunca te quedes con el primer diseño.

El mejor diseño aparece siempre como fruto del proceso y la persecución de las mejores formas posibles. Es probable que regreses a tu primera opción en busca de elementos concretos, pero será la mezcla de todos los dibujos que hagas, lo que producirá un resultado final más óptimo.

Si al final, es el primer dibujo el que te gusta más, siempre puedes volver a él.

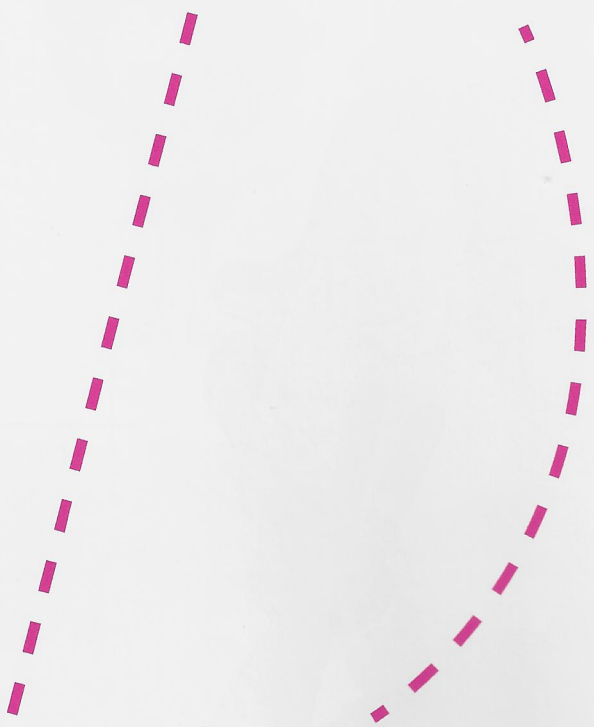
> Nunca te quedes con el primer diseño. En el proceso están los mejores resultados y si no respetas ese proceso, perderás muchas ideas valiosas.

LÍNEA VS. CURVA

Línea *vs*. Curva es uno de los conceptos más simples y a la vez más poderosos del diseño. Aprender a diseñar con esta herramienta y complementarla con otras como las líneas de ritmo, puede llevar al siguiente nivel nuestra capacidad de diseño y de acabado en nuestros dibujos.

El concepto es sencillo, las líneas rectas por sí solas son tiesas, duras, aburridas, por lo que nuestro personaje nos quedará sin movimiento. En cambio, si por el contrario ponemos una línea con curvatura, el dinamismo de la figura se ve exponencialmente elevado.

> Puede parecer raro que este ligero toque a nuestros diseños, le dé un cambio tan grande, pero para demostrar que es cierto, puedes probarlo sobre un diseño de personajes antiguos y comprobar cómo mejora instantáneamente.



LÍNEAS DE RITMO

Las líneas de ritmo son las direcciones generales que sigue un diseño o dibujo con su movimiento si situamos una línea imaginaria que continúe la dirección de los contornos y los ejes de las formas dibujadas.

> Lo importante de las líneas de ritmo es que nos marcan si todos los elementos del diseño están actuando en la dirección correcta.

> Todos los elementos de la pose, deben crear fuerza en la dirección que la haga ver de manera más simple y clara.

DISEÑOS CON MOVIMIENTO

Un diseño con movimiento es mucho más llamativo a la vista que uno sin él. Parte del arte de dar vida a tus personajes, está en el movimiento que estos tienen en sus poses.

Es recomendable evitar las poses totalmente frontales a la cámara, son más propensas a parecer rígidas y sin movimiento.

Asegurar que las líneas de ritmo de las poses de tu personaje tienen dinamismo es muy importante para evitar que tu personaje parezca rígido, que caiga plano contra el agua... eso tiene que doler...

Utiliza la Línea *vs.* Curva y de las curvas de ritmo para crear movimiento.

Cuando hablamos de poses con movimiento, no estamos hablando necesariamente de personajes en acción. La pose de un personaje puede tener movimiento mientras este está sentado o incluso durmiendo.

El movimiento de las poses hace referencia a las formas y líneas que componen nuestro dibujo y no a la acción del personaje.

VESTUARIO

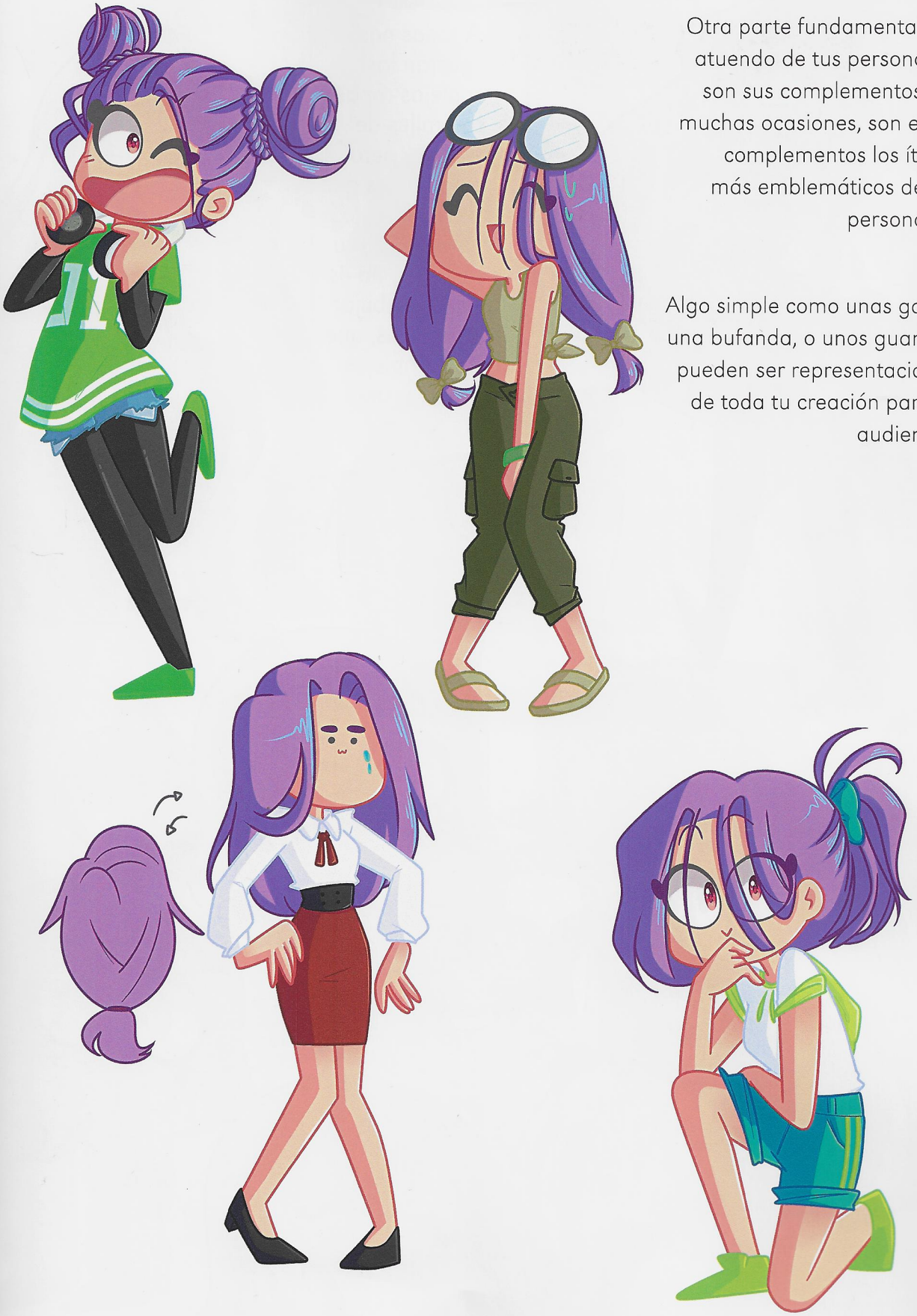
A la hora de elegir un atuendo para tus personajes, lo primero que debes tener en cuenta, es su personalidad. ¿Cómo se vestiría una persona (u otro ser vivo) que tuviera este tipo de personalidad? ¿Qué me ayuda a contar mejor mi historia?

Hay otros factores que influyen en los conjuntos que elegiría el personaje, como su cultura, sus creencias, el año en el que fueron compradas esas ropas, o la intención con la que fueron adquiridas.

El vestuario es probablemente una de los áreas que más experimentación permite, pero al mismo tiempo, es vital que tengas unas buenas referencias a la hora de diseñarlo.

Las referencias son vitales para un buen diseñador, ya sea de ropa, de personajes, de fondos y objetos, un verdadero profesional, toma su tiempo previo para conseguir buenas referencias.

Es importante no tomarlas como elemento del que copiar, sino como influencia, como indica su nombre, de referencia.



Otra parte fundamental del atuendo de tus personajes, son sus complementos, en muchas ocasiones, son estos complementos los ítems más emblemáticos de los personajes.

Algo simple como unas gafas, una bufanda, o unos guantes, pueden ser representaciones de toda tu creación para tu audiencia.

A todos nos gustan las complejas ropas con miles de detalles, pero también tienes que tener en cuenta, su impacto en tu producción, no es lo mismo dibujar 100 chanclas, que 100 complejos vestidos del siglo XIX.

RELACIÓN ENTRE PERSONAJES

Una vez que todos tus personajes están correctamente diseñados y preparados para la historia, es importante tener una guía visual de cómo se ven unos junto a los otros.

De esa manera, puedes tener una guía de alturas y volúmenes, que te ayudará a pensar mejor los planos y la manera de contar las partes de la historia donde intervengan.

Al mismo tiempo, te ayuda a tener una idea general de tus personajes y a comprobar si alguno necesita alguna corrección en el diseño o en el color para encajar mejor en el estilo de tu historia.

La relación visual de los personajes es un factor a tener en cuenta. Recuerda que la mayoría de ellos van a compartir escena en algún momento.

8 EL PERSONAJE SECRETO: LOS FONDOS

INSERT COIN
PUSH

LA COMPOSICIÓN

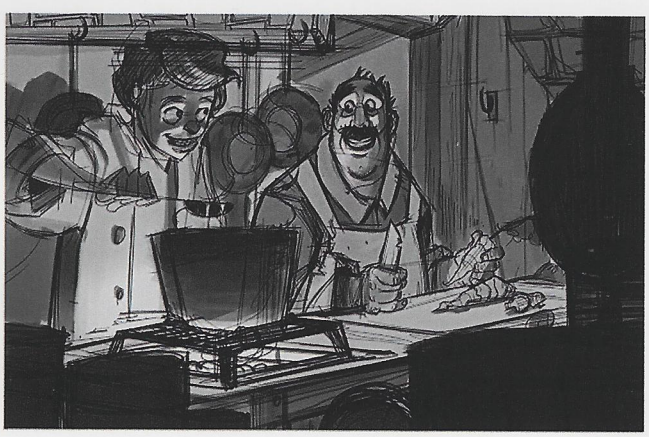
El primer paso para un buen fondo (una buena imagen en general) es la composición. Este elemento es uno de los primeros que percibimos por nuestros sentidos, incluso cuando no somos conscientes de ello.

¿Alguna vez has visto una fotografía que te hace sentir en armonía?

¿A lo mejor una escena de una película? ¿La vista de un paisaje?

Admiras su belleza pero no estás seguro de qué te causa ese bienestar visual.

Eso es gracias a la composición de esa imagen.



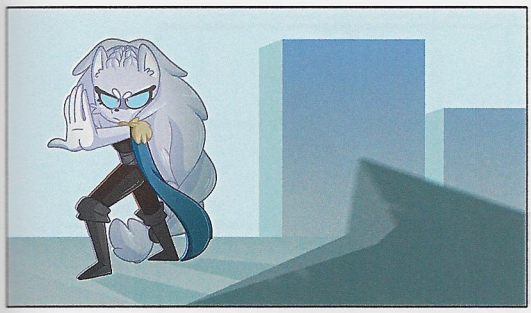
La composición tiene mucho que ver con estos baremos naturales que todos compartimos en parte, y que nos hacen sentirnos de una manera u otra cuando estamos en presencia de algo.

Nuestro cerebro está constantemente interpretando toda la información que recibe de su alrededor. Por ello, tenemos unos gustos genéricos que nos hacen sentir de cierta manera, cosas como el orden, las cosas simétricas, etc.

Todos tenemos predisposición a ciertas «reglas» que nos hacen sentir mejor. Algunas son más específicas de cada uno (Ej: El género de música que nos gusta) y otras son más genéricas de la sociedad (Ej: Mantener la habitación ordenada. Que no siempre lo cumplamos, no significa que no siente bien cuando sí está ordenada).

ELEMENTOS EN LA COMPOSICIÓN

Todas las imágenes que percibimos están compuestas por elementos que hacen que nuestro cerebro las entienda. Conociendo estos elementos, podemos diseñar nuestras ilustraciones para ser recibidas de la manera que nosotros queramos.



BALANCE:

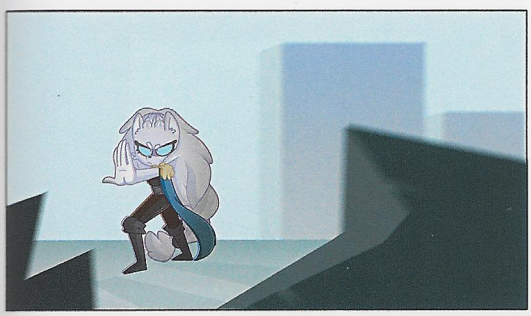
Una imagen que no está compensada crea una sensación de disconformidad.

Una imagen simétrica expresa armonía y tranquilidad, mientras que una imagen asimétrica, expresa dinamismo. Una imagen pude estar balanceada o no, independientemente de si es simétrica o asimétrica,

FOCUS o ÉNFASIS y RITMO:

Es importante que la vista del receptor de nuestra imagen, sepa dónde debe mirar y dónde debe descansar, de lo contrario, se sentirá perdida.

Tenemos que diseñar nuestra imagen para guiar la vista hasta nuestros puntos más importantes.



CONTRASTE:

Una imagen sin contraste parecerá más tranquila, apagada, triste. Por el contrario, cuanto más contraste añadamos, más viva y dinámica será la imagen. El contraste lo podemos encontrar en colores, formas, espacios, tamaños, y diversos elementos en nuestra imagen.

UNIDAD:

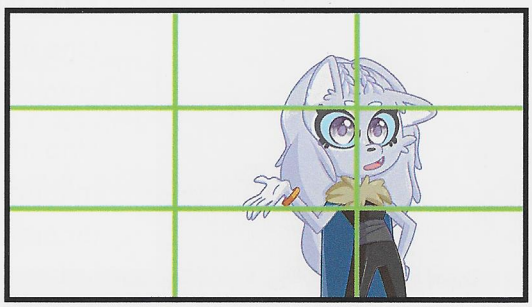
La unidad de una imagen se consigue cuando todos los elementos de esta pertenecen al mismo universo. Para ello, deben compartir las suficientes características básicas como para poder ser agrupados.

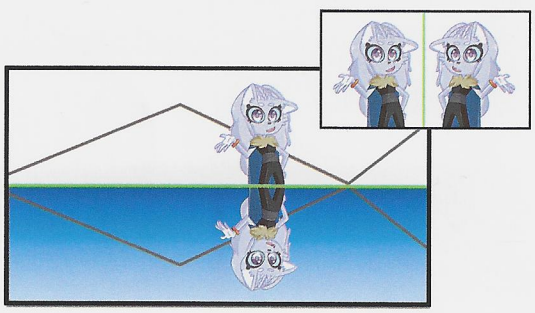
TIPOS DE COMPOSICIÓN

Generalmente tendemos a colocar nuestros elementos importantes en el centro de la imagen, pero existen muchos tipos de composición que pueden darnos mejores resultados según sea nuestro objetivo.

LA REGLA DE LOS TERCIOS:

Divides la imagen en tres partes horizontales y tres verticales. La idea es colocar los elementos más importantes en las intersecciones de estas líneas o cerca de ellas. Siguiendo esta guía, evitas la posible monotonía de una imagen céntrica.



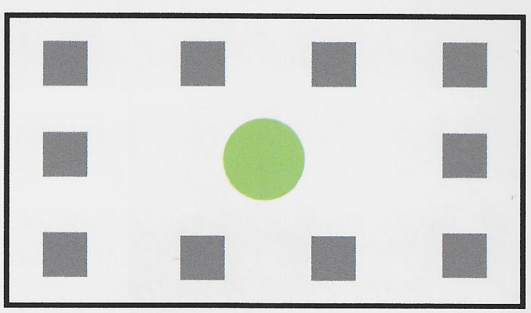


SIMETRÍA:

En ocasiones sí nos conviene colocar nuestra atención en el centro de la imagen. Las simetrías pueden ser horizontales o verticales (una casa que se refleja en el agua). La simetría, generalmente convierte a nuestra imagen en algo ordenado, tranquilo y estático.

MARCO DENTRO DE OTRO MARCO:

En este tipo de composición, nuestro punto de interés está contenido dentro de un marco (formado por elementos de la misma imagen como naturaleza, construcciones, etc.). Es una buena composición para atraer la vista a un punto concreto, generar sensación de claustrofobia o profundidad.



REGLA DE LA EXCEPCIÓN:

En una imagen donde todo pertenece a un mismo universo (formas, colores, etc.) un elemento diferente resaltará con facilidad demandando nuestra atención. Esta es una excelente herramienta para hacer resaltar tu elemento más importante.

RELLENA EL MARCO:

En esta ocasión el marco es el límite de la imagen, tu atención total será dirigida al elemento más importante ya que ocupa toda la pantalla, no habrá elementos del fondo para distraerte.

Ejemplo: Un árbol, rodeado de arena del desierto. La arena no compite con el árbol en importancia, pero es relevante en el contexto de la imagen.

ESPACIO NEGATIVO:

El espacio negativo es aquel importante en la composición, que rodea el elemento principal de esta. Es decir, es como si el elemento principal, estuviese rodeado de un espacio que no compite en absoluto con este pero es una parte importante en la composición en general.

El espacio negativo nos obliga a fijarnos más en las formas que en los objetos en sí.

PATRONES Y TEXTURAS:

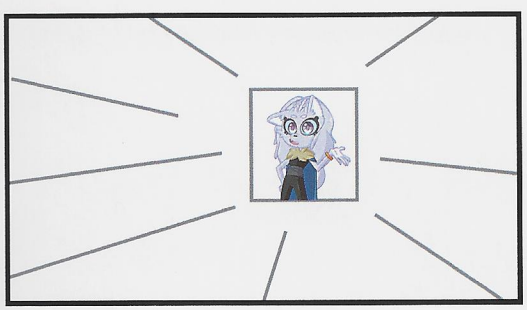
Se consigue aislando la repetición de elementos (formas, colores, líneas, etc.) de nuestra imagen.

DIAGONAL:

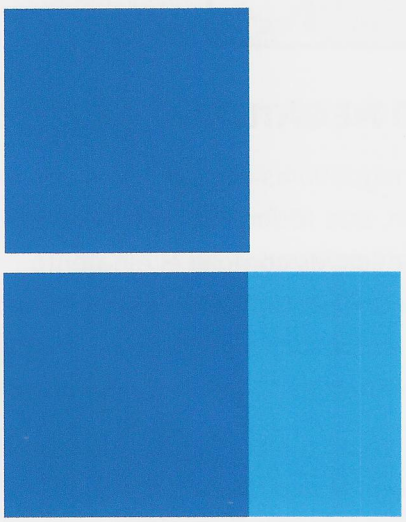
Igual que las líneas horizontales y verticales expresan estabilidad, las diagonales expresan dinamismo.

LÍNEAS DE GUÍA:

Dentro de los elementos de nuestra imagen, encontramos líneas que dirigen nuestra vista a un punto concreto. En ocasiones son líneas literales y en otras elementos cuyos bordes generan estas líneas de manera imaginaria.



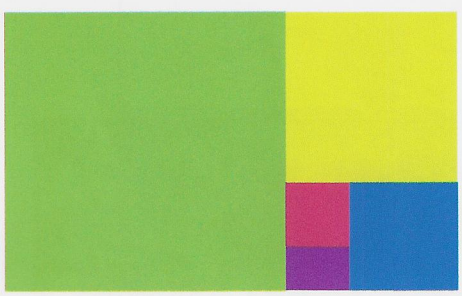
LA PROPORCIÓN DE ORO (GOLDEN SECTION)

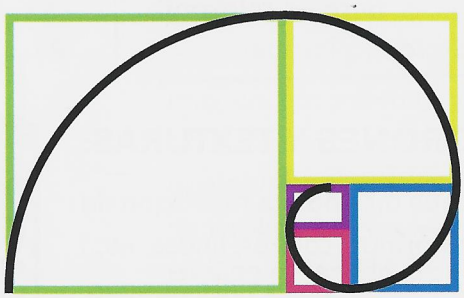


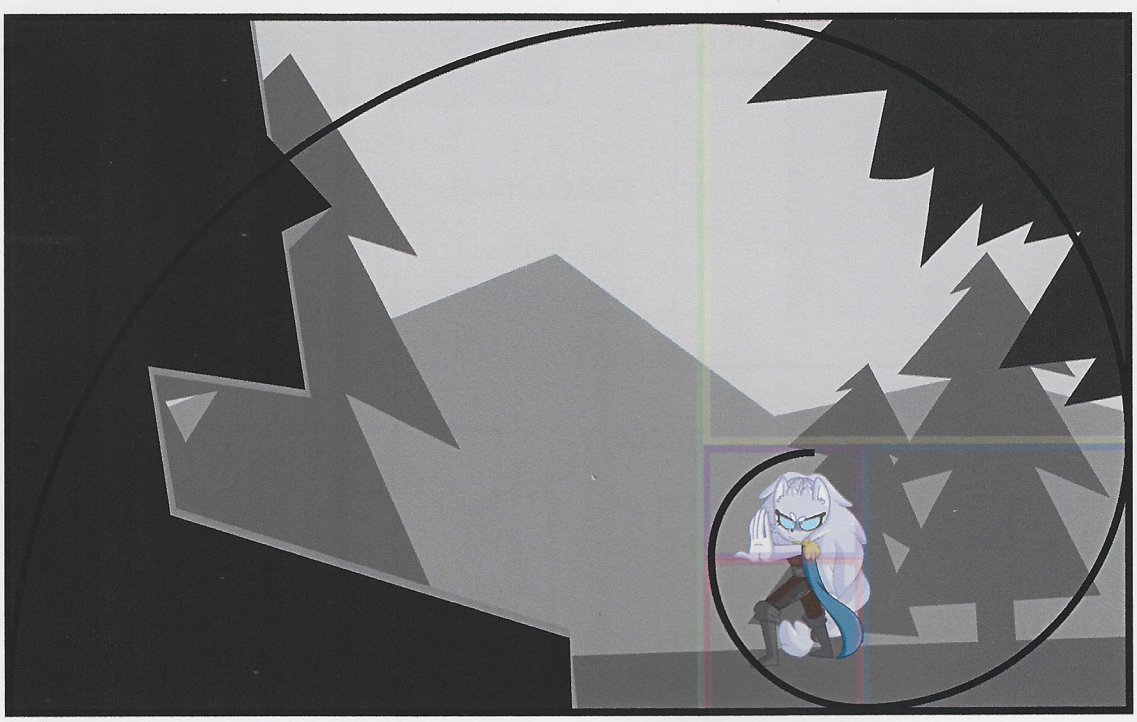
La proporción de oro o dorada es un término matemático equivalente a 1.618...

La proporción de oro la podemos encontrar por todos lados en la naturaleza, crea una sensación de armonía y belleza cuando la observamos y eso lo podemos utilizar en nuestros diseños.

Nuestras mentes están construidas para preferir visualmente algo que está regido por esta Proporción Dorada.

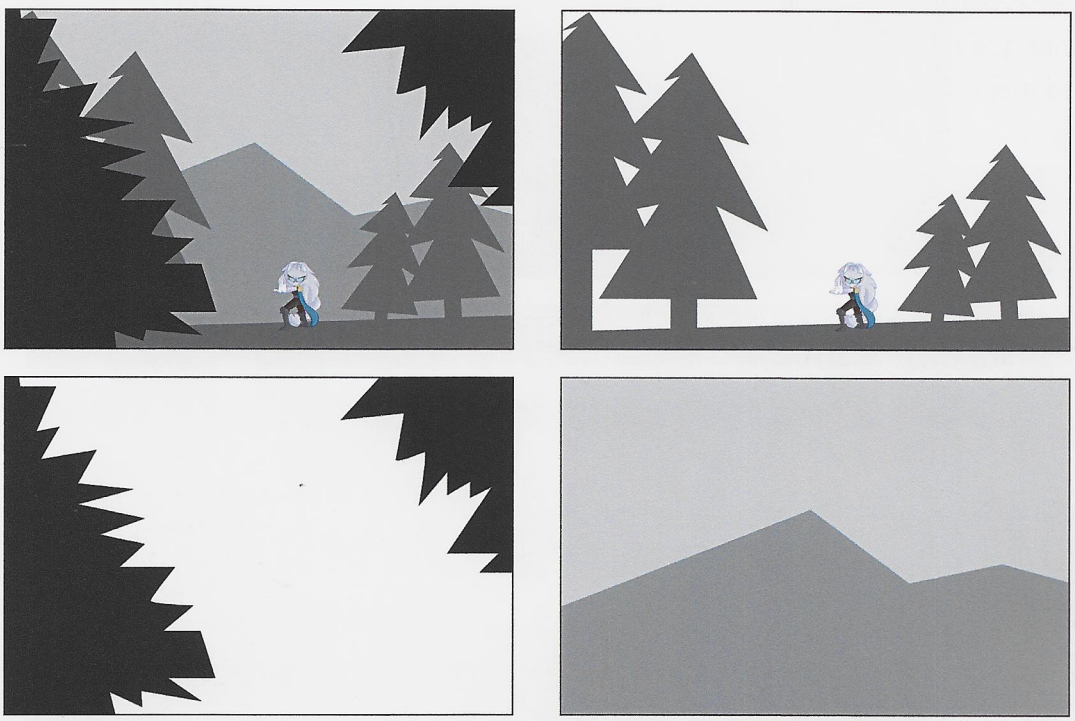






FG-MG-BG (FOREGROUND, MIDDLE, BG)

Las imágenes están generalmente compuestas de tres elementos, el fondo (BG - *Background*), el elemento intermedio (MG - *Middleground*) y el elemento en primer plano (FG - *Foreground*). Esta terminología inglesa es muy buena para simplificar los nombres y es muy utilizada. Recomendamos aprenderla.
Al igual que la acción principal, los personajes principales suelen desarrollarse en el MG (*Middleground*). El FG (*Foreground*) suele usarse con el objetivo de dar más profundidad a la imagen o con tono misterioso, de incógnita (Ej: Una sombra aparece en primer plano, no se distingue bien quién es).



REPETICIÓN DE FORMAS

Una herramienta muy útil para crear una buena imagen es la repetición de formas. No solo aplica a fondos, también a personajes, objetos, todo tipo de diseño. Asegura que conseguimos un alto porcentaje de unidad en nuestra imagen.

No significa que todas las formas de la ilustración sean iguales, pero si por ejemplo tenemos un árbol triangular, podemos añadir otros en el fondo con la misma estructura.

EL PROCESO

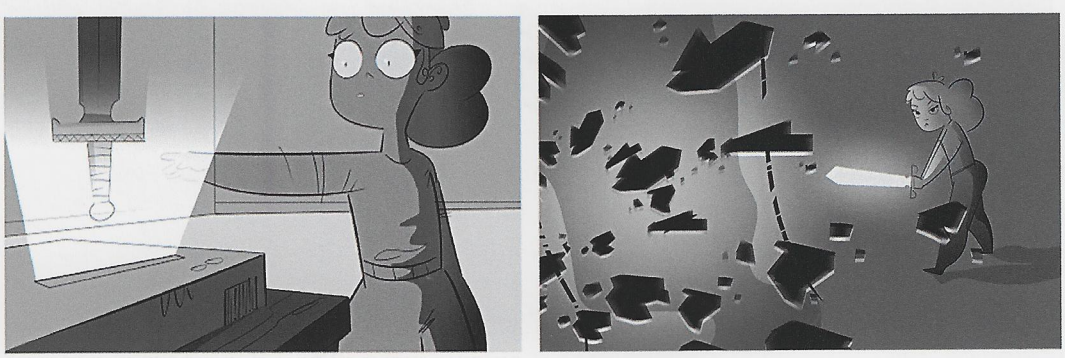
Como en el resto de procesos del diseño, el de los fondos también tiene pasos que van desde los rasgos más grandes hasta los detalles más pequeños. Seguir estos procesos asegura agilidad en la producción y evita malgastar tiempo en cosas que al final no cuadran con nuestro proyecto global o que finalmente descartamos de este. Vamos a ver algunos procesos de producción para optimizar recursos.

STORYBOARD

El storyboard es una manera muy efectiva de ver una historia visualmente sin tener que gastar muchos recursos. Te permite ver los planos y composiciones que mejor cuentan tu historia de manera rápida.

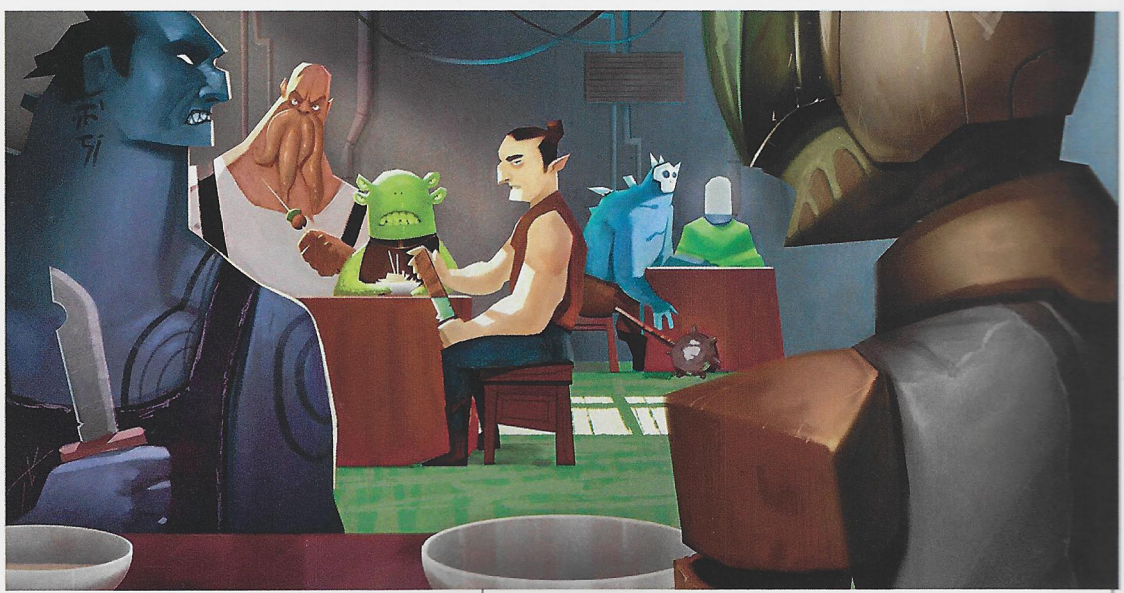
BEATBOARDS

Los Beatboards son escenas concretas de nuestra historia con especial relevancia, que queremos dejar plasmadas desde un comienzo en la producción. Son momentos importantes de la historia.



LAYOUT

El Layout es un paso previo para crear los fondos, te permite estudiar de manera rápida la composición y los elementos que tendrá tu fondo.



> Hacer rápidos sketches y un layout de tu fondo antes de comenzar a trabajarlo en detalle, no solo te ahorra mucho tiempo y esfuerzo, además te ayuda a construir una imagen mejor..

LUZ Y COLOR

9 CONCEPTOS FUNDAMENTALES

LA LUZ

La luz es un elemento natural que nos permite ver todo lo que nos rodea. Nos permite ver el contorno de un objeto, su forma, su textura, pero también nos permite ver color. Sin luz, no hay color y el color que percibimos de todo lo que nos rodea, depende de la luz y de cómo la percibimos en nuestros ojos.

Cuando pensamos en oscuridad, pensamos en un cuarto a oscuras, o una noche cerrada, pero en realidad, en esas situaciones generalmente hay luz, solo que es tan baja que nuestros ojos no pueden verla. Un gato, por ejemplo, opinará muy distinto a nosotros en esa misma situación.

> En la oscuridad total, no existe el color, porque es la misma luz la que lo produce.

La luz blanca es la combinación de todos los colores, por eso cuando hacemos pasar esta luz por un elemento que la divida, veremos los colores del arcoíris.

Nosotros percibimos todo lo que nos rodea (incluyendo los colores) por unos conos que tenemos en el interior de nuestros ojos, que son capaces de distinguir los colores y la intensidad de la luz proveniente de los elementos que observamos a nuestro alrededor.

Nuestra vista se basa en la interpretación que hace nuestro cerebro, de la luz percibida por nuestros ojos.

¿QUÉ ES EL COLOR?

El color es la capacidad de un objeto de producir sensaciones en nuestros ojos gracias a la manera en la que refleja o emite la luz.

Esto quiere decir que el color de un objeto no es intrínseco de este, como lo es la forma, la textura, etc. Depende de la luz que le esté afectando en cada momento y de nuestros ojos. Piensa en una persona con daltonismo, si el color fuese una propiedad estructural de un objeto, no verían el objeto de un color diferente.

Vale, el color no es característica intrínseca, ¿y eso qué quiere decir? Pues que ni una naranja es naranja, ni el cielo es azul, esa es una representación básica de ambos, porque es la manera más común en la que la mayoría de los seres humanos lo percibimos en La Tierra. Pero a la hora de colorear, debemos olvidar todas esas generalizaciones utilizadas desde que somos pequeños y entrenar nuestros ojos para ver el color real de cada cosa en cada situación.

EL SIGNIFICADO DEL COLOR

¿Qué significa el color rojo? ¿Peligro? ¿Pasión? ¿Todas o ninguna?

El significado de los colores es subjetivo y por tanto, relativo.

Los colores adquieren un significado para nosotros a través de nuestra cultura, experiencia o enseñanzas de nuestra sociedad. Por ello, un color que para ti puede significar una cosa, para otra persona de otra cultura, puede significar otra totalmente distinta.

COLORES CÁLIDOS *vs*. COLORES FRÍOS:

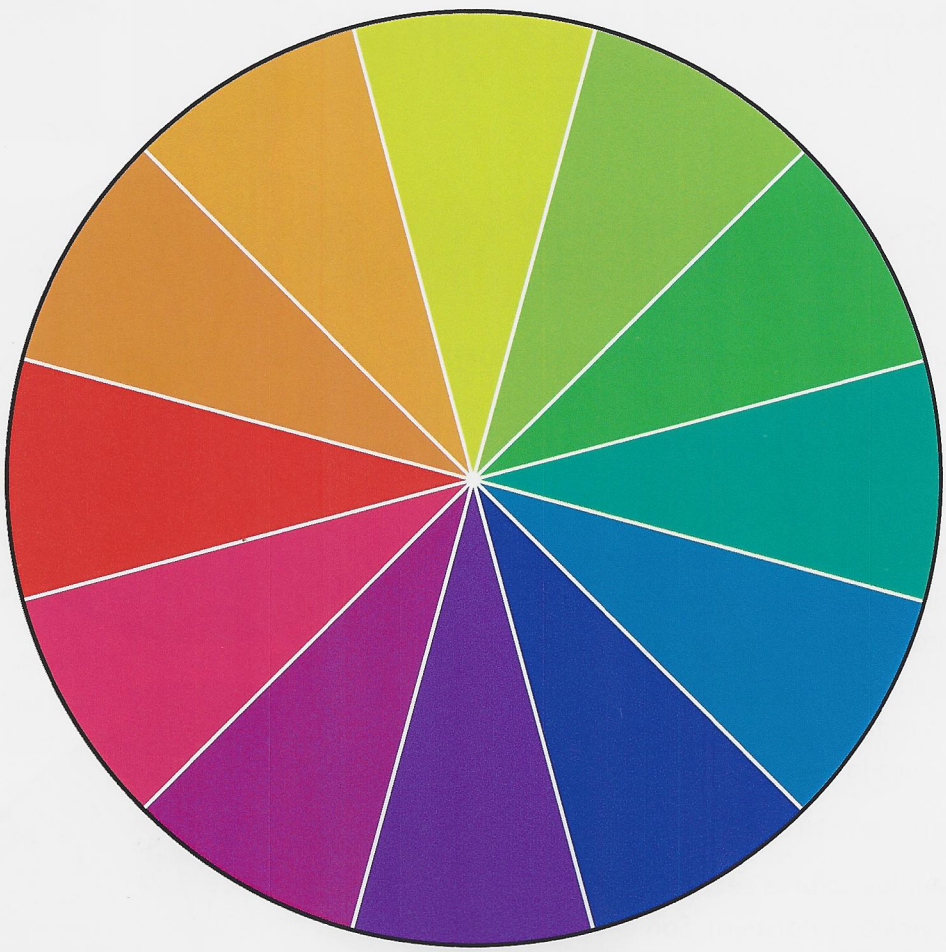
A la hora de aplicar color a nuestras ilustraciones, vamos a distinguir los colores cálidos y los colores fríos, que harán a nuestro diseño expresar diferentes sentimientos. Los colores cálidos, tienden más hacia la entonación rojiza-amarilla y los colores fríos hacia la azul-violeta, aunque hay excepciones.

COLOR WHEEL (RUEDA DE COLOR)

La rueda de color es la base para todos los coloristas, el pilar del color.

Es una guía para tu trabajo y también una manera de mantener en orden tus colores desde un comienzo.

Coloristas experimentados no siempre necesitan tener una física porque la llevan en su cabeza siempre y es muy recomendable que también trates de llevarla siempre contigo.



> La rueda de color es una ayuda visual para no tener que recordar los colores que surgen de la mezcla de otros, la relación con sus complementarios y con sus análogos (colores contrarios y adyacentes).

RELACIÓN DE COLORES

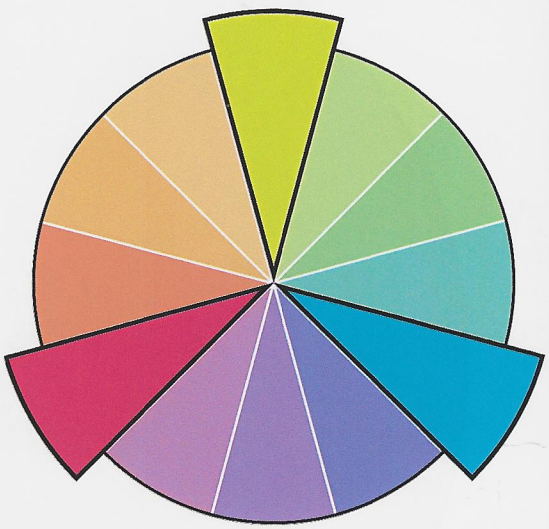
La rueda de color es la referencia de los colores disponibles para nuestro trabajo y de su relación (todos está relacionados pues provienen de los mismos tres colores, los colores primarios).

Podemos observar cómo al aumentar el porcentaje de un color en otro, vamos obteniendo colores diferentes según el porcentaje mezclado.

Ejemplo:

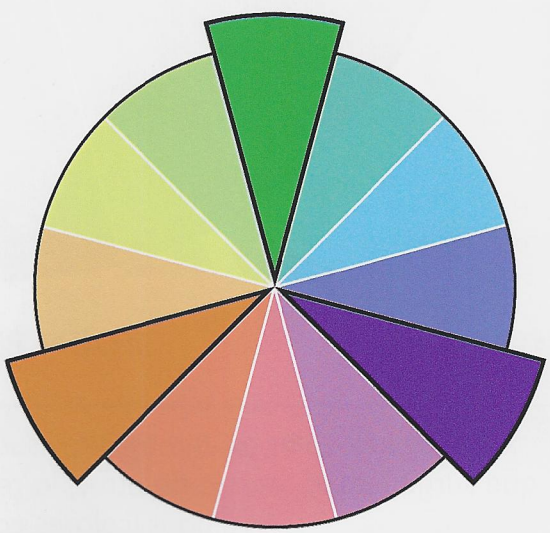
Amarillo + Azul – Verde. Cuanto más porcentaje de azul le añadimos al amarillo, más azulado será el verde hasta convertirse en azul al cien por cien.

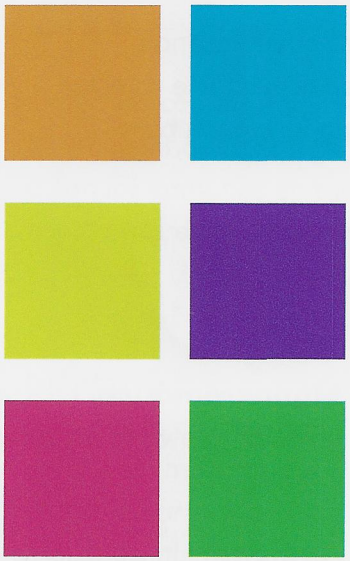
En la primera imagen se muestran los colores primarios, cian, magenta y amarillo (azul, rojo y amarillo). Mezclando estos tres colores en diferentes porcentajes, podemos crear todos los colores restantes.



En pintura, cuando mezclamos los tres colores primarios en el mismo porcentaje, obtenemos negro (si los colores son primarios puros). Es decir, cuantos más colores mezclemos, más oscura será la mezcla.

Estos son los colores secundarios (verde, violeta y naranja). Son el resultado de mezclar dos colores primarios.





Los colores opuestos en la rueda de color son los llamados colores complementarios. Son muy importantes por los efectos que unos tienen sobre los otros.

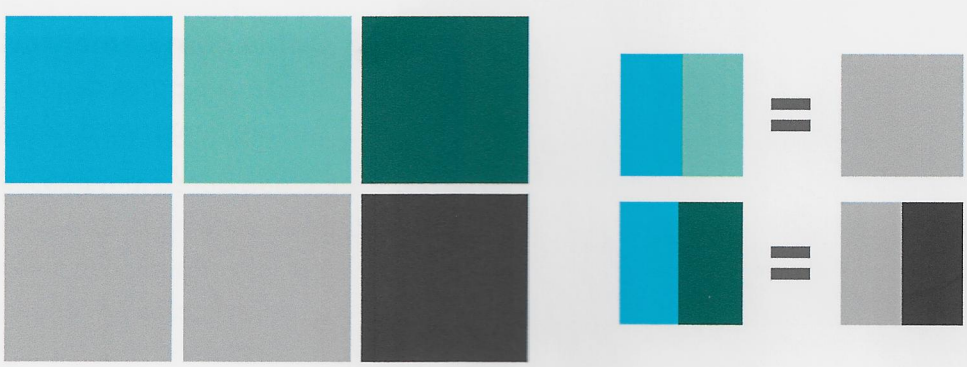
Un color siempre parece más brillante si está situado junto a su complementario. Por eso los vamos a ver mucho en posters de películas, hacen que el póster sea más llamativo. (Azul/Naranja es muy común)

> Si quieres que un personaje destaque, colócalo en un fondo con un color complementario al suyo.

TONO, VALOR Y SATURACIÓN

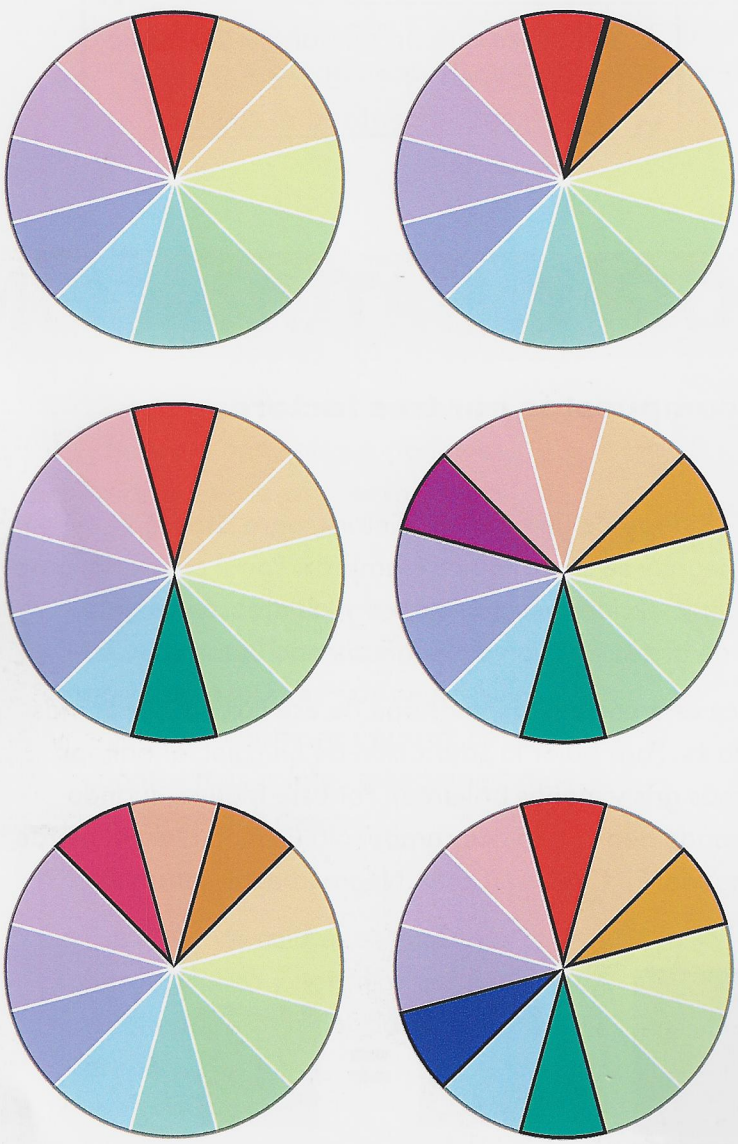
Todos los colores están compuestos por tres factores:

- El tono es la pigmentación. Ej: Cian.
- El valor indica la oscuridad o claridad de un color. En pintura, para conseguir un valor más oscuro, añadimos negro y se suele llamar «sombra». Por el contrario, para conseguir un valor más claro, lo mezclaremos con blanco y lo llamaremos tinte. Se distingue mejor en escala de grises. Ej: Cian claro (añadiendo blanco al Cian).
- La saturación de un color hace referencia a la intensidad de ese color. Cuanto más puro es el color, más saturado es. Para bajar la saturación de un color, añadimos blanco o negro (lo hacemos más gris y menos brillante). Por este motivo, cuando oscurecemos un color solo usando negro, o lo aclaramos solo usando blanco, pierde su saturación y parece más apagado. Ej: Cian vs. Cian + Negro (menos saturado).



ARMONÍAS DE COLOR

Igual que los sonidos en la música, en la pintura hay colores que funcionan mejor con unos y peor con otros. A la hora de colorear, puedes ayudarte de estas armonías para asegurarte de que no incluyes colores que no funcionan bien juntos.



1. **Monocromática:** Incluye solo un color que varía en valor e intensidad.
2. **Análoga:** Utiliza colores vecinos en la rueda de color. EJ: rojos y naranjas en diferentes saturaciones y valores.
3. **Complementaria:** Utiliza colores opuestos en la rueda de color (muy utilizada en publicidad).
4. **Triálica:** Utiliza colores situados en cada esquina de un triangulo equilátero en la rueda de color.
5. **Complementaria dividida:** Utiliza los colores a ambos lados de un color primario.
6. **Doble complementaria:** Utiliza dos pares de colores complementarios a ambos lados de la rueda de color.

RELACIÓN DE COLORES EN TU HISTORIA

Como los colores tienen un significado relativo, es tu deber definir su significado en tu historia, estos significados pueden coincidir o no con los de otras historias, o con los comunes en tu sociedad o cultura. Solo hay una regla: Tienen que ser constantes dentro de tu historia para no perder a tu audiencia.

> Si un color verde define a tu villano, cada vez que este personaje haga aparición, este debe acompañarlo. Igualmente, cuando veamos ese color verde en la historia, lo relacionaremos con ese personaje.

Nuestra historia comienza con colores cálidos, tonos tierra y sin mucha saturación para marcar el momento de felicidad y calma.

Al llegar al trabajo se mantiene ese ligero tono pero se comienzan a introducir unos rasgos más violeta.

Algo no está del todo bien en la tercera viñeta, cuando abandonamos los colores tierra y avanzamos más a los colores fríos. Dejamos completamente azul la cuarta para marcar la soledad del personaje. (No hay nadie en su trabajo).

En la quinta viñeta los tonos rojizos se introducen aún más para culminar en la última imagen de verdadera tensión, donde los tonos rojos saturados inundan la escena marcando que algo está mal. El Rojo, es nuestro color relacionado con el peligro en esta historia.

COLORES, FORMAS Y PERSONALIDADES

Los colores son percibidos por nuestro cuerpo y este reacciona ante ellos como un estímulo más, como es el frío, el calor, etc.

Si en una habitación hay una temperatura por debajo de la que estamos acostumbrados los humanos, entonces sentiremos frío, cómo interpretamos ese sentimiento, es el aspecto subjetivo y que tú puedes dirigir como creador.

Por eso mismo, aunque la interpretación es libre, los aspectos biológicos, como la percepción natural de los colores, deben ser tomados en cuenta a la hora de diseñarlos para nuestra historia y personajes.

Generalmente, los colores de alta saturación se relacionan con una mayor intensidad porque nuestro cuerpo reacciona naturalmente ante su estímulo.

Los colores menos intensos (menos puros) tienen el efecto contrario. Por eso, nunca verás colores saturados en lugares destinados a la relajación o el estudio, pero sí los verás en fiestas y deportes.

COLOR SCRIPT (GUION DE COLOR)

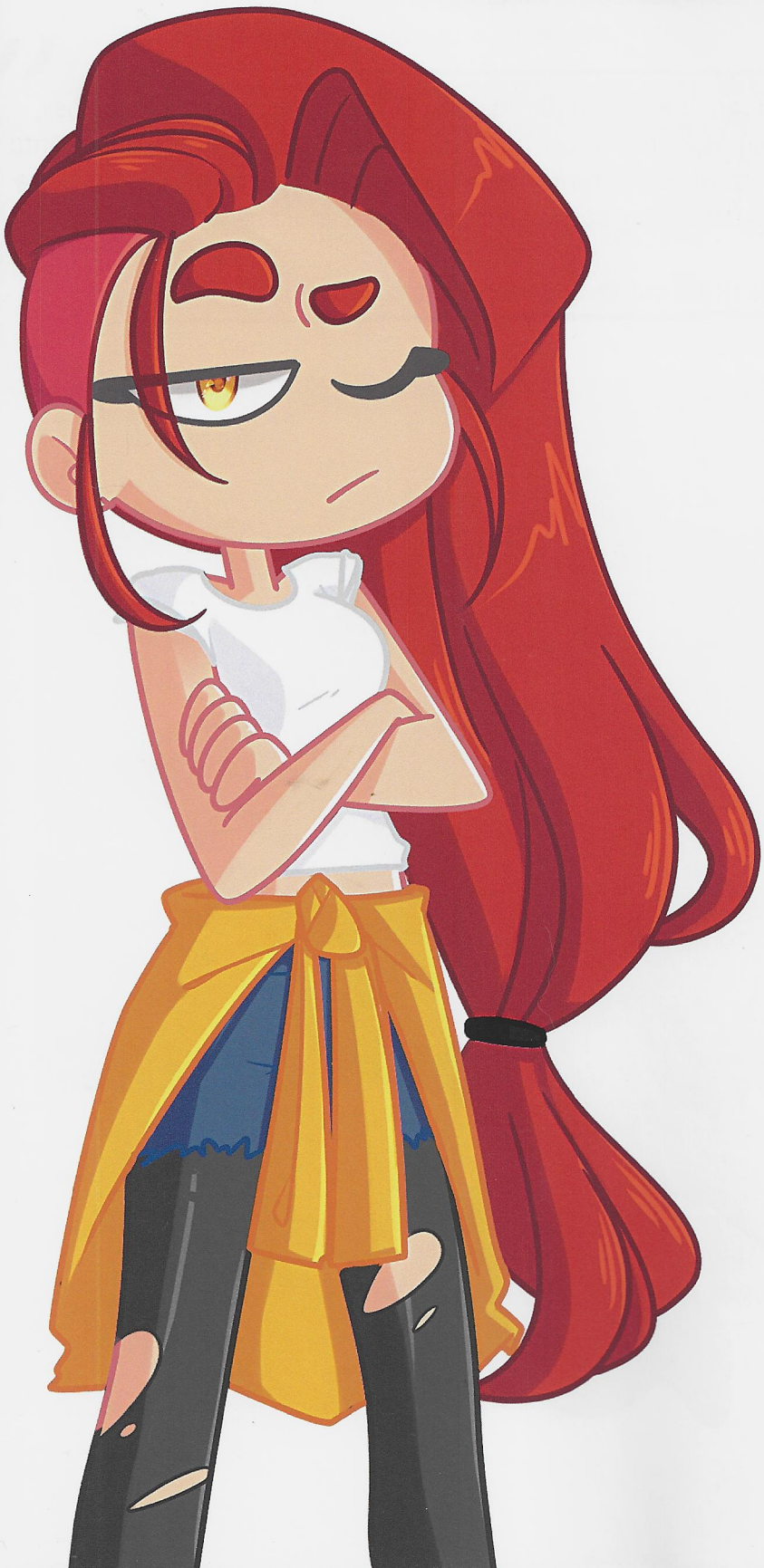
Una manera muy efectiva de diseñar el color para nuestra historia es mediante la creación de un Guion de Color. Crearemos una serie de escenas similares a las de un *storyboard*, o un cómic, pero no prestaremos atención a las formas, líneas o dibujos que hay en estos, solo nos fijaremos en los colores aplicados.

Estos se aplicarán de manera rápida para trabajar con más agilidad, y una vez terminado el Guion de Color, tendremos una idea general del «tono» que adquiere nuestra historia en cada momento, gracias a los colores.

Si hay alguna escena que no nos convence, o que nos parece que no pertenece demasiado a nuestro guion de color, podemos volver rápidamente sobre ella y ajustarla. Por eso se trabaja de forma rápida y sin prestar mucha atención a los detalles, nos permite hacer ajustes sobre la marcha.

MÁS ALLÁ DEL ARTE

10 HACER RUIDO



NEGOCIOS

En ocasiones, a la gente creativa, no le interesa demasiado el apartado de los «negocios», pero es muy importante saber al menos, cómo hacer que nuestras creaciones lleguen a cuanta más gente posible, para conseguir al menos la remuneración necesaria para dedicarnos a los que más nos gusta hacer como ocupación principal.

No hay nada más gratificante que vivir de lo que te gusta.

ELEVATOR PITCH

El *Elevator Pitch* o Presentación de Ascensor, hace referencia a nuestra capacidad de contar nuestra historia, con todos los puntos importantes de esta, en el tiempo que un ascensor llega a su destino.

El nombre se origina de una anécdota, pero en la realidad, el tiempo estimado para un *Elevator Pitch* está en alrededor de un minuto.

Un buen *Logline* nos puede venir muy a mano en una ocasión como esta, ya que al tenerlo previamente creado, no correremos el riesgo de omitir datos importantes en nuestra rápida narración.

> En un buen *Elevator Pitch*, no se trata de hablar rápido, sino de sintetizar nuestra historia en su forma funcional más básica.

TAGLINE

El *Tagline* de nuestra historia, como el eslogan de una marca, está destinado a llamar la atención de la audiencia y a vender el producto (en este caso nuestra creación). Es corto (normalmente unas pocas palabras) y ocurrente.

El *tagline* es un concepto parecido al *logline*, pero más corto y destinado al público.

Es similar a un eslogan. Una frase corta y creativa que acompaña a tu historia, evocando una imagen de esta y creando expectativa.

Son muy utilizados en las carteleras de películas.

Los *taglines* son famosos por su perspicacia y capacidad de atracción, pero además, una vez has disfrutado del producto (en este caso audiovisual), el *tagline* cobra un sentido especial.

Tu *tagline* es como tu hombre-anuncio, es lo que va a causar curiosidad en el público sobre tu producto, que este sea bueno, es lo que hará que se queden con él.

La creación de tu *tagline* puede ser un concepto muy divertido y se pueden encontrar muchos ejemplos de grandes películas como referencia, con una rápida búsqueda online.

DOSSIER

La creación de un Dossier o Biblia para nuestra serie, nos ayudará a tener siempre a mano todos los elementos importantes de esta, necesarios para poder presentársela a terceros.

Dicha presentación puede suponer la creación de la serie de manera independiente, o tratar de hacer un *pitch* a un gran estudio o productora y venderla para que ellos la produzcan.

No todas las historias que creemos van a tener la misma finalidad en nuestra mente. Hay historias más personales en las que vas a querer estar involucrado en su producción, y otras, destinadas a ser producidas por terceros, ya sea porque requiere recursos que nosotros no tenemos o simplemente porque no estamos interesados en el proceso de producción.

11 REDES SOCIALES

LAS REDES

La buena noticia es que la probabilidad de que hayas crecido usando redes sociales es cada vez más alta, por lo que este paso se dará de una forma mucho más natural e intuitiva.

Si aún no estas usando redes sociales para aumentar el impacto de tu trabajo y para formar parte y contribuir a tu industria, ¡estás tardando! No importa dónde empieces ni la red social que uses, importa que seas constante y que la gente que aprecia tu trabajo sepa dónde puede encontrarlo.

Tu presencia actual en las redes sociales es muy importante si quieres desarrollar una carrera larga y fructífera como dibujante, colorista, guionista, ilustrador, etc. Y lo que es aún más importante, cada vez será más imprescindible.

No hay mejor carta de presentación para una entrevista o una reunión, que mostrar cómo tu trabajo ya tiene seguimiento y éxito entre la gente.

Varias de las últimas series que vemos en TV, fueron seleccionadas gracias a este seguimiento en redes, así como series basados en libros de éxito. La diferencia entre hace años y el presente, es que ahora, cualquiera puede hacerlo.

¡A por ello!

12 ÚLTIMOS CONSEJOS

TÚ PUEDES HACERLO

Si estás leyendo este libro es porque tienes una inquietud, un fuego interno que te visita todos los días para hacer realidad tu sueño. Parece imposible, pero si alguien puede, eres tú. Toda esa gente que admiras por lo que hace no tiene nada que no tengas tú, y si estás dispuesto a poner el trabajo necesario, y nunca rendirte, TÚ PUEDES HACERLO TAMBIÉN.

EMPIEZA AHORA

Probablemente estés pensando que aún no tienes la preparación necesaria, tus habilidades no son lo suficientemente buenas, no es el momento adecuado, etc. ¿Sabes qué? No importa. Si quieres hacer algo, EMPIEZA AHORA. Nunca va a llegar ese momento adecuado que esperas, nunca vas a pensar que tienes las capacidades necesarias, porque todo eso, llega con el proceso, no importa la situación, empieza hoy, empieza ahora.

SI EL RÍO SUENA, AGUA LLEVA

Empieza ahora y nunca pares. En tu camino, habrá momentos difíciles, vas a encontrar mucha gente que va a querer hundirte, para que no consigas tus objetivos, te van a criticar, te van a menospreciar, eso nunca puede afectarte. Si tú crees en lo que haces, tú sabes que puedes llegar y nadie puede hacer que no lo consigas. Además, si la gente habla de tu trabajo, aunque sea para criticarlo, es que algo bueno estás haciendo, nadie habla de algo que no tiene éxito.

Si tienes un sueño, persíguelo, pero persíguelo de verdad. Vas a tener que poner mucho trabajo y esfuerzo y tendrás que aguantar y superar muchas cosas en el camino.

Cumplir tu sueño es muy fácil, EMPIEZA AHORA, SÉ CONSTANTE, MEJORA, NUNCA PARES. Nadie te puede decir el tiempo que tardarás en cumplirlo, pero queremos que sepas que es 100 % posible, sin importar quién seas, cumplir tu sueño.

¡ÁNIMO! ¡CONFIAMOS EN TI!

ÍNDICE ALFABÉTICO

A

antagonista, 74
armonías del color, 116
audiencia, 16
aventura, 44
ayudantes, 30

B

balance, 101
beatboards, 106
buscando los límites, 75

C

camino del héroe, 22
ciencia ficción, 55
colores
  cálidos *vs.* colores fríos, 112
  en tu historia, 117
  y formas, 118
  y personalidades, 118
comedia, 46
complementos icónicos, 93
composición, 100
contraste, 31, 101
creación de mundos, 26
crear una historia, 11, 13

D

de pobre a rico, 43
destino, 57
diagonal, 103
diferencias entre personajes, 31
dificultades, 52, 58
diseños, 85
  con formas, 83
  con movimiento, 88
  de personajes, 80
  definitivo, 85
  icónico, 68
  primer, 85
dossier, 125

E

elementos
  en la composición, 101
  importantes, 84
elevator pitch, 123
enemigos, 32
equipo, 30
espacio negativo, 103
estructura de historias, 22

F

FG *vs.* MG *vs.* BG, 105
fichas de personaje, 78
focus o énfasis, 101
fondos, 98
formas
  básicas, 81
  simples *vs.* complejas, 82
fuerza,
  opuesta, 32
  y confianza, 33

G

grandes producciones, 53
guion de color, 119

H

héroe *vs.* villano, 36
historia
  de aventura, 44
  de terror, 55
  en familia, 21
  interesantes, 17
  para reír, 46
  simple, 19
  vs. historia, 18
  y humanos, 15
Hollywood, 44

I

ideas simples, 79
iniciativa, 70
intriga, 20

J

jefe de villanos, 32

L

layout, 107
línea
  de guía, 103
  de ritmo, 87
  vs. curva, 86
logline, 14
luz, 110

M

maestro, 39
marcas de batalla, 38
marco dentro de otro marco, 102
medios necesarios, 76
mentores, 27
monomito, 22
motivaciones, 66
  opuestas, 75
movimiento en poses estáticas, 91

N

negocios, 122

P

patrones y texturas, 103
peleas *vs.* máquinas, 56
personajes, 62
  ignorante, 45
  secreto, 98
  secundario, 71
  sin control, 54
  vs. dioses, 57
  vs. entorno, 54
  vs. lo sobrenatural, 55
  vs. naturaleza, 53
  vs. personaje, 51
  vs. sí mismo, 52
  vs. tecnología, 56
personalidades, 84
  interesantes, 74
proporción de oro, 104
protagonista, 66
proyecto
  sencillo, 94
  terminado, 59
prueba
  final, 36
  gran, 33

R

redes sociales, 126
referencias, 92
regla(s), 12
  de la excepción, 102
  de los tercios, 102
relación
  de los colores, 114
  entre personajes, 96
  entre protagonista y antagonista, 77
renacimiento, 33, 48
robots, 56

S

saturación, 115
storyboard, 106
superación, 38

T

tagline, 124
tipos de
  argumentos, 41
  composición, 102
  conflicto, 50
  personajes, 65
tono, 115
tragedia, 47
transformación, 35

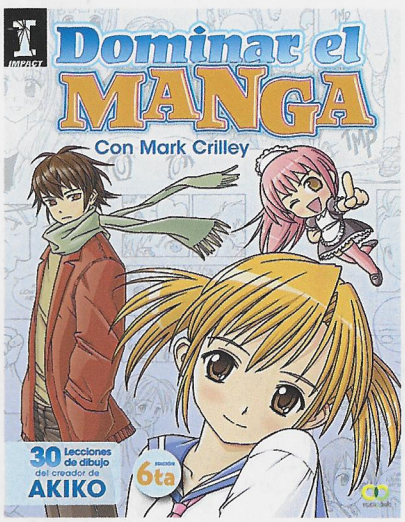
V

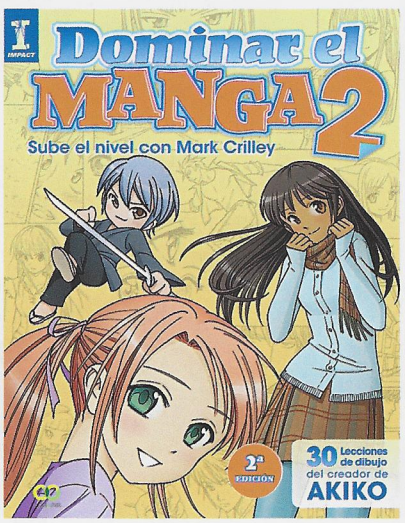
valor, 115
vestuarios, 92
villanos, 32

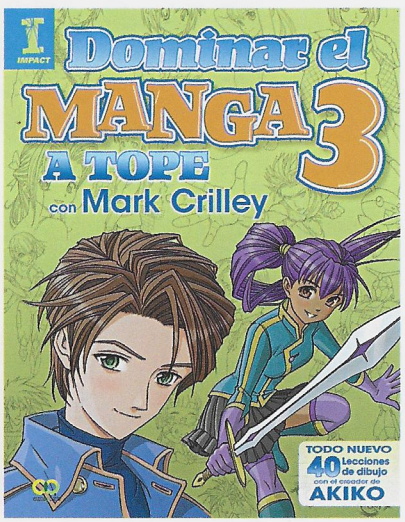
LIBROS DE LA COLECCIÓN ESPACIO DE DISEÑO

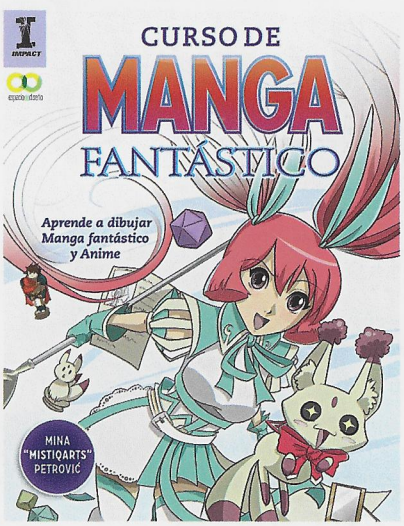
Espacio de Diseño nace de la necesidad y el entusiasmo de los creativos por explorar nuevas tendencias.

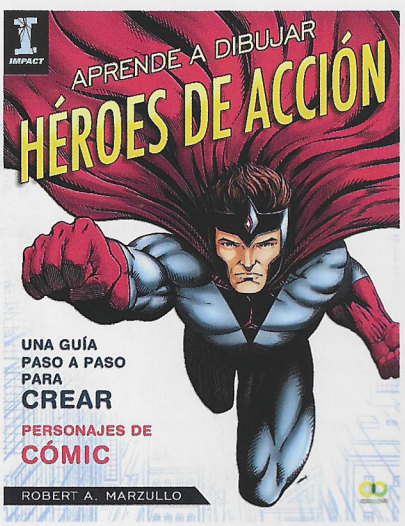
Con autores consagrados y nuevos valores dispuestos a mostrarnos todas sus técnicas.
Un amplio recorrido, que abarca el diseño gráfico, el dibujo, la moda y el arte en general.

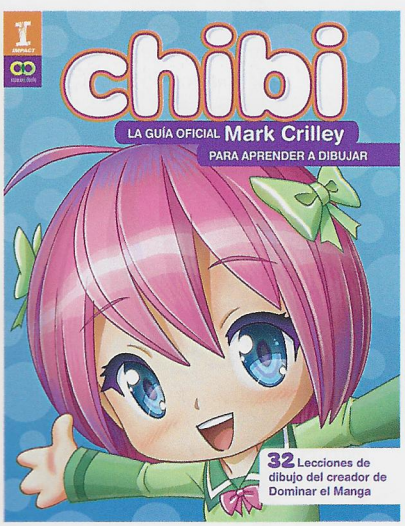


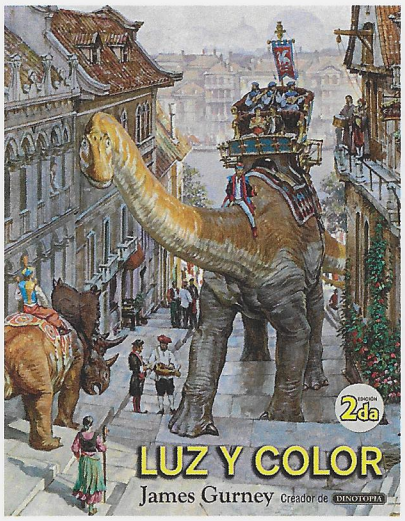


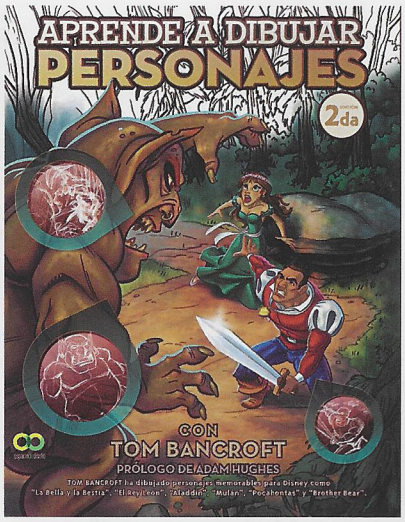


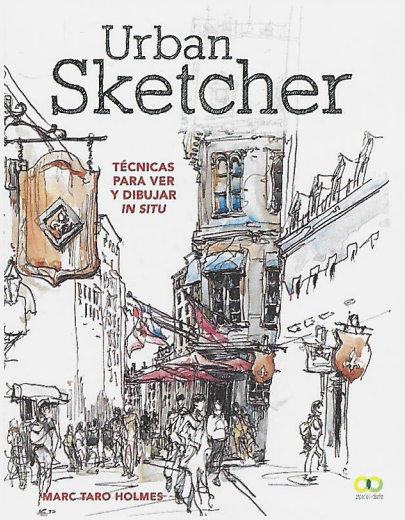


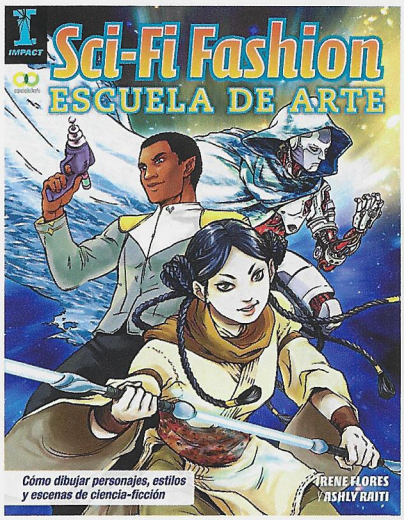


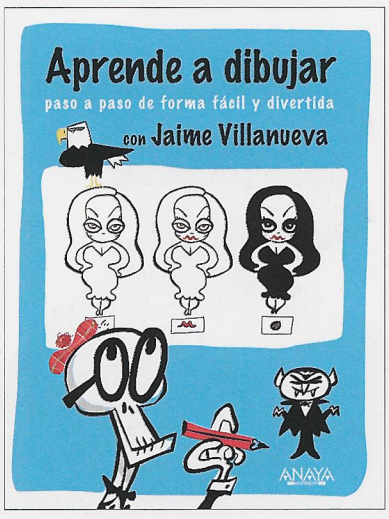


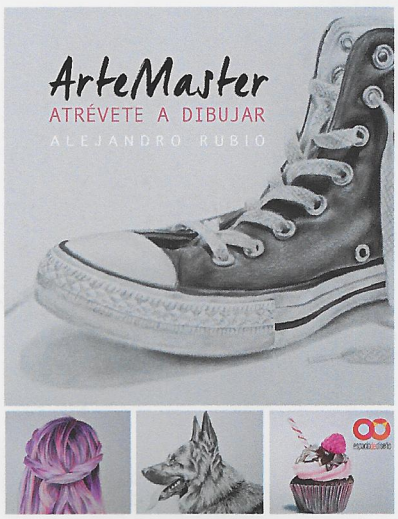












espaciodediseño

Estos y otros muchos títulos puede consultarlos en la página Web:

www.anayamultimedia.es

CÓMO CONTAR HISTORIAS Y DISEÑAR SUS PERSONAJES

El diseño está en todas partes con un propósito: contar una historia. ¿A veces algo que observas te causa alegría, miedo o desagrado sin un motivo aparente? El responsable de esas sensaciones es el diseño.

Este libro es una guía de dibujo y animación para aprender a narrar historias a través de creaciones y personajes, a delinear cuanto rodea una ilustración, lo que gusta y lo que no, por qué se utiliza una forma o un color; porque todo, absolutamente todo, tiene un sentido y expresa algo.

Aprenderás a dibujar series completas de animación, desde el diseño de la trama, hasta el storyboard, la elección de planos y la configuración de fondos. En fin, una guía para dar vida, sin miedo, a personajes y escenarios.

Aunque habitualmente podemos distinguir nuestras preferencias, lo difícil es identificar su porqué. Llegó la hora de saberlo, de crear tus historias y dar vida a tus personajes.

ANAYA MULTIMEDIA
www.anayamultimedia.es
espaciodediseño

2352035
ISBN 978-84-415-4062-0